PREVIEW ESPECIAL DE METAL GEAR SOLID 2

PlayStation

MAGAZINE

www.gamepower.com.br

NOVA CULTURAL
Nº 13
R$ 4,00
ISSN 1517-6509
12722

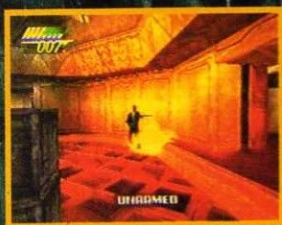
ONIMUSHA

PS2 WARLORDS

DETONADO!

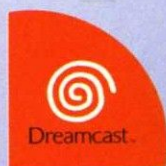
LANÇAMENTOS:

- Z.O.E. (PS2)
- Time Crisis Project Titan
- Simpsons Wrestling
- Dance Dance Revolution 4th Mix

007 The World Is Not Enough

DETONADO radical com mapas de todas as fases

GRÁTIS:

PÔSTER DE FINAL FANTASY VII, ELEITO O MELHOR GAME DO PSX

PlayStation MAGAZINE

Boas novas para nossos amigos sonymaníacos! Três jogos recém-lançados acabam de dar novo fôlego ao bom e velho PlayStation, que estava sofrendo com a falta de novidades. E não é que, como um passe de mágica, três títulos de peso despencaram no leitor de CDs do PSX? *Project Titan*, seqüência inédita do clássico de tiro *Time Crisis*, deu as caras nas prateleiras antes do esperado. Todo mundo sabe que as softhouses costumam lançar primeiro a versão japonesa, depois a americana e, por último, a européia. Só que, no caso de *Project Titan*, a versão européia chegou ao mercado no comecinho de abril, antes mesmo que a japonesa, cujo lançamento aconteceu no final do mês (o game americano só deve aparecer em junho). Os outros dois títulos, *Dance Dance Revolution 4th Mix* e *Simpsons Wrestling*, também deram uma bela força ao PlayStation, no momento em que o console mais precisava. Ambos os jogos são divertidíssimos! Por falar em PlayStation, esta edição traz um Radar especial sobre os maiores clássicos do 32 bits da Sony. Da seleção que a *PSM* preparou, os internautas do *GamePower.com.br* elegeram *Final Fantasy VII* o melhor jogo da história do PSX – na frente de *Metal Gear Solid* e de *Resident Evil 3*. Pra comemorar, a gente está publicando um pôster bem legal da sétima versão da saga. Mas as boas novas não são apenas para os fãs do PSX! O PlayStation 2 acaba de ganhar mais um clássico, *Zone of the Enders*, que, aliás, vem com uma demo jogável de *Metal Gear Solid 2*. A galera da *PSM* testou a primeira aventura de Solid Snake no 128 bits, e ela dispensa qualquer comentário. Assim como *Z.O.E.*, o novo *Metal Gear* tem gráficos e efeitos sonoros pra lá de sensacionais! Enquanto vocês esperam a chegada de *MGS 2*, o negócio é detonar *Onimusha: Warlords*, o primeiro ópera-game do PS2 (a trilha sonora composta para ele é de arrepiar), e *007 The World Is Not Enough*, o jogo mais pedido no site!

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

Ilustração de Capa: Roko

PSM SOLUÇÃO

Eu gostaria de saber se algum jogo da série Dragon Ball Z está sendo desenvolvido para o PlayStation 2.

Rodrigo
rodrigosp@sti.com.br

• Bem, Rodrigo, parece que a Infogrames está desenvolvendo um novo jogo baseado na série Dragon Ball, mas ainda não foi revelado nenhum detalhe sobre ele.

Olá, pessoal da PSM! Eu queria saber qual é o truque para ter todos os personagens em UFC.

Rodrigo Lara
São Paulo, SP

• Para destravar novos lutadores, você deve, no modo Carrer, digitar um dos seguintes nomes: Big John, Smile, Chop, Sasuke, Mask, Kung-Fu, Punch, Octagon, Circle, Street ou Mat. Cada uma das senhas libera um personagem diferente.

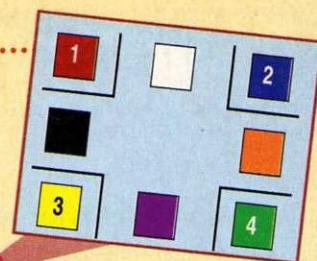
Em Tony Hawk's Pro Skater 2, como eu faço para ter acesso ao Cheat e ao Movie do 80's Tony?

Bruno Castellani
Florianópolis, SC

• Pause o jogo, segure L1 e aperte X, X, X, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, X, △, ○, X, △, ○. A tela irá sacudir como confirmação. Então escolha "End Run" para destravar todos os cheats, vídeos, skatistas bônus e levels extras.

Em Silent Hill, depois que o hospital está todo mudado, tem uma porta com uns símbolos quadrados com os seguintes nomes: Plate of Queen, Plate of Hatter, Plate of Turtle e Plate of Cat. Qual é a ordem dos símbolos?

Danny de Medeiros
Rio de Janeiro, RJ

• Para abrir a porta é necessário colocar os símbolos na seguinte ordem: Plate of Queen na posição 1, Plate of Turtle na 2, Plate of Cat na 3 e Plate of Hatter na 4.

Preciso de uma ajuda em Tomb Raider V. Na fase em que o submarino está afundando, o comandante me entrega uma chave e eu subo a escada, uso um tubo de nitrogênio e abro um compartimento. O que faço depois?

Bruno
lazarus.doido@zipmail.com.br

• Faltou pegar o Oxygen Canister! Ele está no armário da sala trancada que fica depois do corredor de cabos elétricos. Para terminar a fase, use esse item no compartimento.

Em Harvest Moon, estou tentando namorar com Karen. O que devo fazer? Como posso recuperar o cavalo que o velhinho me deu e depois levou embora? E onde eu acho o Metal Ore?

Luis Henrique Fávera
São Paulo, SP

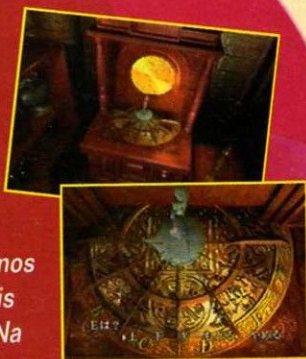
• Cozinhe alguns quitutes para Karen, consiga jóias no centro da cidade e dê para ela, e compre presentes com o ferreiro. Quanto ao cavalo, você não deve ter cuidado bem dele: escove-o todos os dias, converse com ele e solte-o no campo. Para conseguir o Metal Ore, é só usar a pá na mina que fica perto do caminho das montanhas.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Que combinação devo usar na caixa de música na parte da Catedral?

Rodrigo Santos
rod1-2-3@bol.com.br

• Escute a música e encaixe os pinos de maneira que o som fique o mais afinado possível com o original. Na primeira opção, encaixe o pino em cima; na segunda, em baixo; na terceira, volte para o pino anterior; na quarta, avance para o próximo pino; na quinta, saia do painel; na sexta e última, escute a parte correspondente ao pino.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

BOTE A BOCA NO TROMBONE!

Beleza, mano! Se você está a fim de desabafar, falar mal daquele seu amigo mala, discutir sobre futebol, mulher ou qualquer outro assunto, sua seção é o *Fala, Maluco!* Aqui tem espaço pra tudo: pedir detonados, dar bronca, falar sobre seus jogos preferidos ou sobre os mais odiados. Enfim, dê sua opinião sobre qualquer tema! Não perca tempo e escreva pra gente por carta ou e-mail!

Games: qualidade x lucro

Por que será que ótimos games em desenvolvimento, como *Macross VF-X 2* e *Too Human*, nunca chegam às lojas, enquanto outros como *Project Raven*, *No One Can Stop Mr. Domino* ou até mesmo o horrível *Bob The Builder* são colocados à venda, bem na nossa cara, quase como um insulto? Parece que alguns fabricantes se esqueceram do propósito da criação de jogos, que é diversão, e só se preocupam com lucro e dinheiro de patrocinadores. Mas isso é ruim para eles... Sim, porque se uma empresa lança um título porcaria só para ganhar dinheiro ela perde a confiança dos jogadores. Com isso, o próximo game daquela empresa vai vender menos, por causa da desconfiança do público enganado. Os jogos deveriam ter, pelo menos, um controle de qualidade mais rigoroso... Isso até deveria ser lei! Olha só um caso que aconteceu com o sobrinho da amiga do primo de uma faxineira do prédio em que meu pai é amigo do zelador: ele juntou, com dificuldade, 45 réis e foi até uma importadora de games adquirir uma cópia do lixo *City of Lost Children*. Só porque é baseado num filme que saiu no cinema, o coitado achava que o jogo ia ser legal. Mas é uma droga! Um save ocupa o memory card inteiro, e o jogo pode ser terminado em 15 minutos. Graças a Deus que ainda existem a Konami, a Square e outras empresas que pensam na qualidade e na alegria dos caras que, como eu, são viciados em games. Será que meus amigos jogadores concordam comigo?

Wellington Washington Angton
Rancharia, SP

Apaixonada por RE3

E aí, pessoal da *PSM*! Tudo em cima? Bom, comprei faz pouco tempo *Resident Evil 3* e comecei a jogar com a ajuda do meu tio (que tem quase 30 anos nas costas, mas a mentalidade do meu irmão de 11). Ele descobriu pistas, segredos e chaves. Fiquei apavorada! Mas, chegando no final, o cara conseguiu desgravar tudo! Agora eu preciso de gameshark! Quero vida infinita para Jill... Ela merece! Meu irmão disse que, se ela não fosse mais velha e do mundo dos games, ele se casaria com ela! Pra terminar, eu quero saber por que vocês, os bonzões, não detonaram esse jogo.

Débora Nakaso
São Paulo, SP

PSM: E aí, Débora! Realmente a *PSM* não detonou esse jogo ainda. Por hora, você pode encontrar o passo-a-passo na *SGP* nº 68. Quanto ao código de Gameshark, o *Fala, Maluco!* não costuma passar dicas, mas a gente vai quebrar seu galho, já que você é apaixonadona pelo jogo. Para dar energia infinita para Jill, o código é 800CCC90 00C8. Beleza, maninha?

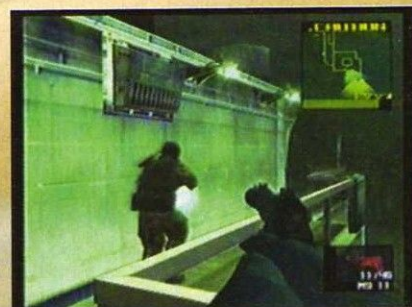
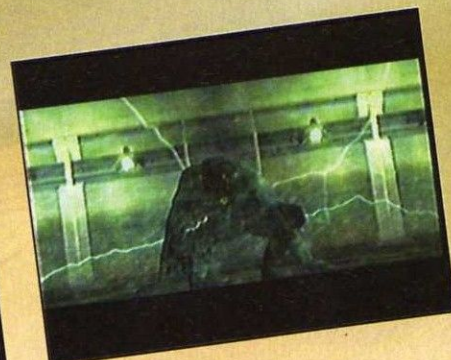
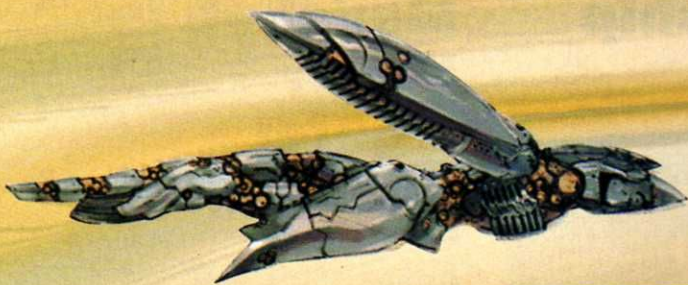
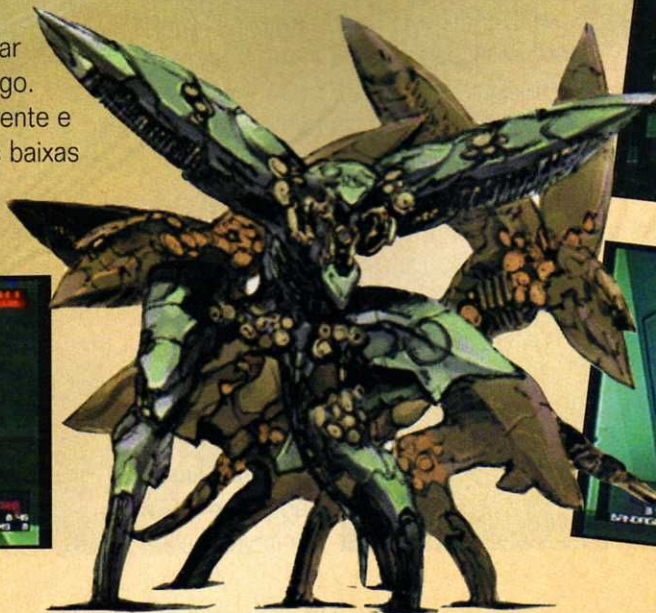
Metal Gear Solid 2

KONAMI

Ação

•EUA/JAP

Disponível em novembro ou dezembro

Metal Gear Solid 2 tem tudo para ser o maior sucesso da história do videogame. Pela demo jogável que veio com o recém-lançado **Z.O.E.** (*confira os detalhes desse game na página 10*), deu pra notar que os gráficos da primeira aventura de Solid Snake no PlayStation 2 são os mais perfeitos já vistos. Isso sem contar que o mestre Hideo Kojima anda fazendo questão de ressaltar que a versão final do jogo ficará ainda melhor! A galera da *PlayStation Magazine* testou a demo de **MGS2**, ambientada num navio rico em detalhes, cheio de lâmpadas, objetos – como garrafas e extintores – e armários. A chuva que rola na fase é tão perfeita que, dependendo da hora, fica mais ou menos intensa. Fora isso, ela realmente funciona como chuva: quando escorre sangue pelo chão, a mancha é levada pela água. Isso ajuda para que os inimigos – agora mais espertos e unidos – não achem pistas suas no barco. Se jogar a demo usando um bom fone de ouvido ou um Home Theater, você vai perceber que os efeitos sonoros são sensacionais. Dá pra ter a noção exata de um inimigo se aproximando, de um objeto sendo quebrado ou ainda de um corpo caindo. A música que toca quando você enfrenta Olga (a chefe de fase) é tão contagiante quanto a do game

anterior, porém tem mais qualidade. Quanto à jogabilidade, ela foi um pouco modificada, ao contrário do que muitos falaram. Além dos movimentos tradicionais – como agarrar, estrangular o inimigo de costas, dar socos e chutes, abaixar e rastejar –, Solid Snake agora pode rolar para desviar das balas ou derrubar inimigos. Ele também consegue olhar para os lados quando está encostado na parede, para observar melhor a área, e pegar o corpo do inimigo para jogá-lo no mar ou escondê-lo num armário. Apesar de sua arma ter mira a laser com uma precisão incrível, a visão em primeira pessoa é praticamente indispensável. O gatilho é sensível e usa os recursos dos botões analógicos do PlayStation 2. Se, por exemplo, você está com a arma pronta para disparar mas não quer atirar em determinado alvo, basta soltar vagarosamente o dedo do botão, e Snake cancelará a ação. A arma inicial atira dardos tranqüilizantes. Dependendo de onde você acerta o inimigo, o efeito é instantâneo ou pode demorar um tempo. Se você atingir mãos, braços, pernas e barriga, o soldado vai demorar um pouco para cair; caso acerte a cabeça ou as "partes baixas", o efeito será imediato. Atormentar os soldados adversários é a parte mais divertida do jogo. É possível rendê-los quando estão distraídos, de costas, assim você economiza balas. Em vez de atirar, a dica é guardar a arma e estrangular o inimigo. Se você render o cara de frente e mirar a cabeça ou as partes baixas dele, será possível obter itens. A interação com os cenários é formidável. Atirando num cano de vapor quando o inimigo estiver passando, você causará danos nele e conseguirá matá-lo mais facilmente. Os extintores de incêndio, quando antingidos, podem cegar momentaneamente o adversário. Existe um segredo no armário com a foto de uma mulher: se estiver com visão em primeira pessoa, focalizar na foto e usar o comunicador para falar com Otacon logo em seguida, você verá Snake numa situação um tanto inadequada para um espião! E se você se trancar no armário com a foto e usar o comunicador (focalizando na imagem), Snake vai falar que molhou a cueca! Esse game ainda vai dar muito o que falar...

World Rally Championship 2001

SONY/EVOLUTION STUDIOS

Corrida

•GB

Disponível no 2º semestre

A Evolution está trabalhando com uma engine totalmente nova para criar **World Rally Championship 2001** do PlayStation 2. Os carros ficaram bastante parecidos com os do mundo real, assim como os cenários, muito importantes num game de rali. Vai dar para ver até grupos de expectadores em alguns pontos dos circuitos. Outra novidade será o modo Replay, que incluirá uma bela visão de dentro do carro. Prepare-se para encarar muita lama e poeira!

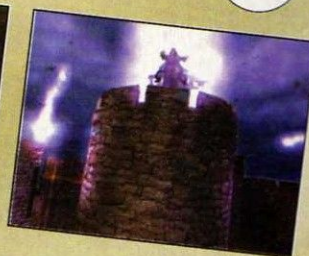
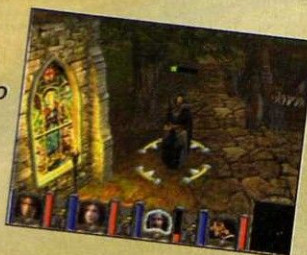
Legion: Legend of Excalibur

MIDWAY/7-STUDIOS

Estratégia

•EUA

Disponível em outubro

O game de estratégia **Legion: Legend of Excalibur** é baseado na lenda do rei Arthur. Sua missão será treinar cavaleiros que vão liderar pequenos grupos de soldados. Estes, por sua vez, terão de lutar contra tropas inimigas e invadir castelos. O foco do jogo está mais nas batalhas do que na administração dos recursos, o que é típico do PC. Os controles fazem uso dos dois botões analógicos. O pessoal da 7-Studios está trabalhando também nos aspectos multiplayer de **Legion**.

Wizardry

ATLUS/ROCDYM

RPG

•JAP

Disponível em dezembro

A história de **Wizardry** acontece no reino de Doohan, que acaba de ser destruído por uma estranha força que veio dos céus e matou milhares de pessoas, libertando criaturas demoníacas por toda parte. Você estará na pele de um dos sobreviventes convocados para encontrar a rainha, que desapareceu em labirintos debaixo de seu castelo, e libertar Doohan dos invasores. Para isso, será possível contar com um belo arsenal de armas e magias. Além de enfrentar muitos perigos, você terá de procurar tesouros e itens nos labirintos.

Medal of Honor Fighter Command

EA

Ação

•EUA

Disponível em 2002

O PlayStation 2 vai ganhar mais uma versão da série Medal of Honor, porém um pouco modificada. Em vez de encarnar um soldado, você será um piloto de guerra. De novo, a história se passarão em plena Segunda Guerra, logo após o bombardeio de Pearl Harbor. Voando sobre o Pacífico, você terá de encarar uma série de missões utilizando as várias funções de um avião de combate. Conforme suas decisões, as conseqüências serão bastante diferentes. **Fighter Command** vai incluir modos multiplayer, tanto da forma competitiva como cooperativa.

Soul Calibur 2

NAMCO

Luta

•JAP

Sem data prevista de lançamento

Desde que apareceu pela primeira vez nos arcades, **Soul Calibur** é considerado um clássico. O jogo foi um dos primeiros a ser lançados para o Dreamcast, em 1999, e até hoje ocupa a lista dos maiores sucessos dessa plataforma. No DC, **Soul Calibur** conseguiu aprimorar a versão dos arcades, trazendo mais personagens, opções e armas, e melhor jogabilidade. Para a nova versão do PlayStation 2, a Namco promete ainda mais novidades. A quantidade de personagens deve dobrar: além dos velhos conhecidos, novas figuras vão aparecer. Um novo modo deverá permitir a criação de roupas diferentes para os lutadores; outro vai possibilitar a formação de times com mais de dois integrantes. Como os botões serão sensíveis à pressão, você poderá usar uma maior variedade de golpes. Na versão do 128 bits da Sony, você poderá destravar ainda mais fotos e, quem sabe, filmes!

Dead to Rights

NAMCO

Ação

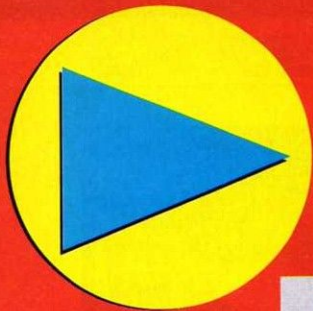
•EUA

Disponível em 2002

A Namco está desenvolvendo um novo game de ação e tiro em terceira pessoa. **Dead to Rights** traz muitas cenas de combate e seqüências incríveis de tiroteio, que chegam a lembrar alguns dos melhores filmes de ação. Nesse jogo, você estará na pele de Jack Slate, um policial que acaba de escapar da prisão, acusado do assassinato do próprio pai. Ele então tem de encontrar o verdadeiro criminoso e provar sua inocência. A grande novidade de **Dead to Rights** é um sistema de mira que permite que você acerte uma parte específica do corpo do inimigo. E o impacto nos dez diferentes pontos do corpo produzem efeitos variados. Ah! Seu personagem também será capaz de atirar em movimento! Alguns policiais não deverão ser mortos, por isso você terá de usar armas não letais contra eles, como tacos. Além de muita ação, você também vai encontrar pela frente alguns quebra-cabeças e minigames.

PLAY Zone

O mago Hideo Kojima, produtor de Metal Gear Solid, emplaca mais uma e cria uma espécie de Virtual-On do século XXI, com múltiplos inimigos e direito a todos os recursos gráficos e sonoros que, por enquanto, só o PS2 pode oferecer

PlayStation 2

Z.O.E. traz demo de Metal Gear 2
Em **Zone of the Enders**, a Konami incluiu uma versão demo de **Metal Gear Solid 2**. Ainda não se sabe se a fase da demo fará parte do jogo final, mas dá pra ter uma idéia de como será a nova versão.

Parentesco com Resident Evil?
Uma curiosidade: alguns personagens de **Z.O.E.** têm nomes iguais aos de outros que já apareceram na série Resident Evil. ADA (a inteligência artificial do Jehuty) e Tyrant (um dos chefes), por exemplo, já foram vistos em **Resident Evil 2**.

Zone of the Enders
Ação
Konami
10

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

2 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
O jogo é 100% inovador e futurista

▼ PONTO FRACO
Mirar às vezes é bem difícil, pois o controle é muito sensível

Game inspirou filme e desenho
Além de **Z.O.E. 2167 Idolo OVA**, filme de animação já lançado nos cinemas japoneses, o jogo serviu de inspiração para uma nova série de desenhos animados, chamada **Z.O.E. Dolores**. Nela os personagens serão diferentes, mas o ambiente e o estilo, os mesmos.

DICA: para defender, aperte R1 e poupe energia

DICA: para fugir dos ataques inimigos, aperte R2 segurando o direcional para algum lado. Assim você dará um dash

PS MAGAZINE Do mesmo criador de **Metal Gear Solid**, Hideo Kojima, **Zone of the Enders** é mais um título para o PlayStation 2 que vai deixar você de queixo caído. A história acontece numa colônia espacial, onde estão guardados os dois mais poderosos robôs do mundo, os Jehuty. Tudo começa quando a colônia é invadida por inimigos controlando robôs poderosíssimos, que estão atrás dos Jehuty. Um deles é roubado, e o outro será controlado por Leo, um garoto que, depois de ver seus amigos serem esmagados pelos invasores, tenta fugir da confusão e acaba entrando sem querer na cabine principal do Jehuty. Seguindo as instruções de

DICA: jogue uma superbola de raio no inimigo apertando R2 + □ quando estiver parado. A dica é ficar de longe, pois o golpe é meio lento, porém bastante forte

DICA: durante um dash, aperte □ para atirar múltiplos raios nos inimigos

DICA: durante o jogo, dê pause para ver o mapa e localizar a posição dos inimigos

of the Enders

DICA: aperte R2 + □ quando estiver perto dos inimigos para dar uma superespadada

DICA: se quiser fugir de algum combate, aperte L1 para parar de mirar no inimigo e fuja até o contador Escape acabar

DICA: contra inimigos muito grandes, prefira lutar de longe, pois os golpes de raios são mais úteis nesses casos. Ficar perto pode comprometer sua energia. Além disso, você não conseguirá tirar muita energia do oponente

ADA, a inteligência artificial do super-robô, você vai aprender a controlá-lo e terá de levá-lo de volta à sua base em segurança. Só que para chegar lá inteiro você vai enfrentar uma série de batalhas contra outros enlatados e passar por várias cidades e situações diferentes. Em cada lugar será possível encontrar programas de melhorias para o robô, como detector de inimigos invisíveis, jatos para viagens de longa distância e adaptações das armas inimigas. A equipe da Konami fez um trabalho de primeira na parte visual. Os gráficos são alucinantes, e os robôs contam com uma movimentação perfeita, bastante fluida. O som, composto basicamente por música eletrônica, se encaixa perfeitamente no visual pra lá de futurista do game. ■

DICA: na hora de escolher o cenário, entre naquele que estiver com o símbolo de alerta e salve todos os sobreviventes para mudar o final do jogo

DICA: se sua mira abrir no momento em que você estiver na direção de uma parede, atire. É sinal de que há uma passagem!

DICA: quando completar seus objetivos em algum cenário, aperte Start e escolha a opção Area Change para mudar de missão

DICA: contra esses inimigos que jogam dois raios paralelos, evite desviar pelos lados, pois você poderá ser atingido. O melhor é desviar passando por baixo

DICA: atire nesses objetos apenas quando sua mira estiver aberta. Isso indica a hora certa para disparar

DICA: nas lutas contra vários inimigos, aperte L2 para alternar o foco da mira

DICA: nas batalhas contra grupos, fique constantemente se movendo para dificultar o ataque inimigo

DICA: termine o jogo para ter acesso ao modo Versus

Time Crisis Project Titan
Tiro
Namco
9.3

CONTROLE	10
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Pistola

▲ PONTO FORTE
Sistema de carregar arma e clima bem policial

▼ PONTO FRACO
Faltou inovação em relação ao primeiro game

PS 2 ganhará 2ª versão melhorada

A Namco já está desenvolvendo outra seqüência da série Time Crisis. Dessa vez, o jogo sairá para o 128 bits da Sony e será uma versão melhorada de **Time Crisis 2**, que estreou nos arcades. A pistola usada também será a GunCon, que deverá ser conectada à porta USB do console.

Série Time Crisis é famosa por inovar

A série Time Crisis ficou famosa por inovar o gênero de tiro. O game original, lançado para PlayStation e arcade, foi o primeiro a utilizar a pistola GunCon. Já **Time Crisis 2**, versão que só chegou aos arcades, permitia que duas pessoas formassem um time. O interessante é que os jogadores podiam seguir caminhos diferentes, nem sempre estando na mesma tela.

Time Crisis Project Titan

A terceira versão dessa série de tiro vai dar um novo fôlego ao velho PSX. Só pra ele, pois você não vai ter tempo nem para respirar com tantos inimigos!

DICA: *todos os caras de vermelho são chatos, pois os tiros deles acertam você de primeira! Seja mais rápido que eles!*

DICA: *para detonar o chefe da terceira fase, vá para o canto da sala e atire na lateral do tanque. Atinja a direita e a esquerda dele até explodi-lo*

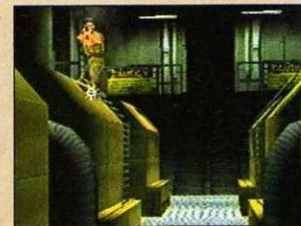
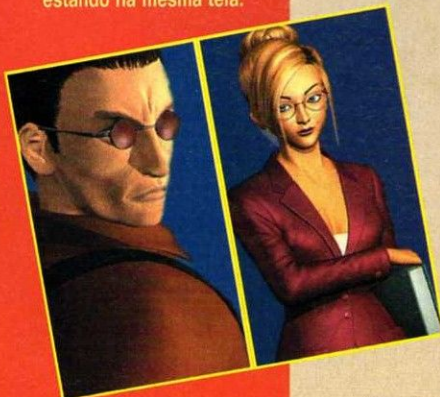
DICA: *os caras de amarelo são os melhores inimigos, pois oferecem tempo bônus. Fique atento, pois muitos deles estão no fundo da tela*

PS MAGAZINE Em **Time Crisis Project Titan** – jogo exclusivo do PlayStation –, a aventura começa quando terroristas armam uma cilada para o agente secreto Richard Muller. Durante um discurso, o presidente de Caruba é assassinado, e Muller passa a ser acusado. Na pele do agente, você terá 48 horas para achar o verdadeiro atirador e descobrir o que está por trás do plano conhecido como Project Titan. O game traz os modos Story e Time Attack. No Story, você conta com três fases, cada qual baseada num local diferente e, seguindo a tradição, com um poderoso chefe no final. O modo Time Attack é uma espécie de treino no qual você tem de detonar inimigos no menor tempo possível. A grande inovação do game é o sistema multi-hiding: enquanto Muller está escondido aparece uma flechinha no canto inferior da tela; se atirar nela, você muda de esconderijo. Os gráficos dessa terceira versão da série não trazem grandes novidades. Já o som é ótimo, criando um clima bem policial. Se você não tem uma pistola, vale a pena comprar ou emprestar de um amigo para conferir esse incrível game da tiro da Namco! ■

DICA: *para detonar rapidamente esses caras com escudos, atire bem na lateral deles, na parte descoberta*

DICA: *fique abaixado para não ser nocauteado pela barra*

DICA: *contra o cozinheiro, atire na faca dele para ganhar um segundo bônus. Em seguida, atire nele*

DICA: *cuidado com os caras que descem das cordas. Para facilitar, atire antes que eles botem o pé no chão*

DICA: *contra o chefe da primeira fase, fique alternando de um lado para o outro (atire na flecha do canto da tela) e acerte balas nele*

The Simpsons Wrestling

O sonho dos Simpsons foi realizado: agora eles têm um motivo bastante justo para se esbofetear!

PS MAGAZINE Bart, Homer e todos os outros personagens de uma das melhores séries de desenho animado da TV estão nesse divertido game de luta livre. Os gráficos de **The Simpsons Wrestling** reproduzem fielmente o estilo do desenho, mas a movimentação dos personagens fica devendo. Às vezes, parece até que os jogadores não estão no mesmo plano, o que confunde um pouco a jogabilidade. O game lembra **Ready 2 Rumble** e é diversão garantida para os fãs da série, apesar de não trazer grandes inovações ao gênero. ■

DICA: para agarrar seu oponente, aperte L1. Depois escolha □, ○ ou △ para finalizar o golpe de maneiras diferentes

DICA: finalize a luta pulando em cima do adversário, apertando L1 quando ele estiver caído

DICA: quando todas as letras da palavra TAUNT indicada no canto da tela forem coletadas, aperte R1. Assim você ficará invencível

The Simpsons Wrestling
Luta
Fox Interactive
7.5

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	7

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Assumir o papel de um dos personagens da turma dos Simpsons

▼ PONTO FRACO
A movimentação dos personagens atrapalha a jogabilidade

Site tem detalhes dos personagens

O site do game **The Simpsons Wrestling** (*www.activision.com/games/simpsons*) traz inúmeras informações sobre os personagens e suas características. Além disso, nesse endereço você vai encontrar um trailer do jogo e o link do site oficial do desenho animado, produzido pela Fox.

Dance Dance Revolution 4th Mix

A nova versão da série de dança traz 48 músicas e recurso para você juntar dois tapetes

PS MAGAZINE **Dance Dance Revolution 4th Mix** traz 48 músicas, 18 delas secretas, e um grau de dificuldade um pouco mais alto que o das versões anteriores. No modo Lesson você vai aprender o jeito certo de pisar no tapete. Já o modo Solo é para profissionais, pois você tem de usar os botões ○ e X durante a dança. Mas isso não é nada! É possível também juntar dois tapetes para dar mais liberdade às coreografias. A Konami conservou ainda o modo Diet, que mede as calorias que você perde dançando! ■

DICA: entre no modo Diet e defina o número de calorias que você quer perder. Depois você poderá acompanhar o resultado pelo contador que aparece no canto inferior da tela

DICA: conecte dois tapetes em seu console e escolha a opção Double. Nesse modo, a loucura duplica: você deve dançar usando dois tapetes juntos

DICA: para aprender as principais manhas, entre no modo Lesson. Observe o movimento da dançarina e imite-a para treinar

Dance Dance Revolution 4th Mix
Dança
Konami
9.5

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	8
SOM	10

2 Jogadores - Tapete

▲ PONTO FORTE
Os novos modos de jogo e músicas

▼ PONTO FRACO
O tapete não é 100% eficaz

Versões 4th Mix Plus e 5th no Japão

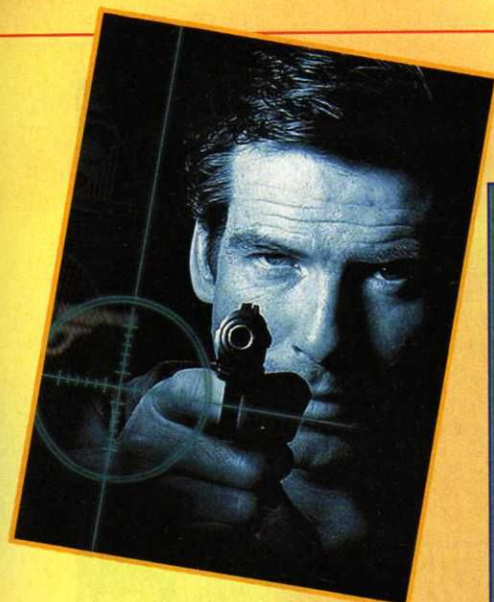
A série Dance Dance Revolution já ganhou duas novas versões no Japão. Os orientais já estão curtindo arcades de **Dance Dance Revolution 4th Mix Plus**, com algumas músicas a mais que a versão **4th Mix**, e **Dance Dance Revolution 5th Mix**, a grande novidade da série.

007 The World Is Not Enough

Depois de conferir nosso manual prático da espionagem em 32 bits, você vai cumprir na manha as missões supersecretas do agente James Bond. Ah! E de quebra você ainda vai faturar a gatíssima Dra. Jones!

PS MAGAZINE A última aventura do agente 007 no PlayStation foi o game mais pedido pelos internautas do ***GamePower.com.br***, por isso mandamos ver num detonado completíssimo, com mapas de todas as fases e as principais dicas para você se dar bem em suas missões supersecretas. Em comparação com a versão do Nintendo 64, **007 The World Is Not Enough** para o 32 bits é bem curtinho, mas tem algumas vantagens interessantes. A principal delas é a adição de algumas das melhores cenas do filme, como uma perseguição de ski na neve. Outra boa notícia é a trilha sonora, bastante fiel à do filme... Nada como o tema de James Bond para conferir aquela adrenalina às missões, não é? A jogabilidade também é muito boa: os controles respondem bem e a movimentação é rápida. O único problema é que, quando você esbarra na ponta de algum obstáculo, seu personagem não consegue mais andar. É bom lembrar que, para sua missão não falhar logo de cara, você não deve mostrar sua arma em certos locais, como no cassino, por exemplo. Ah! Você também não pode atirar em civis, senão vai por água abaixo. É hora de detonar na pele de James Bond e fazer sucesso com a bela Dra. Jones!

Mission 1: Courier

8/9 - No corredor, atire na cabeça dos inimigos que atacarem você. Depois pegue o elevador que está logo no final

Inventory

Esse é o menu em que você tem acesso aos itens de James Bond. Para visualizá-lo, apenas aperte Start e selecione a opção Inventory

Legenda dos Mapas

- Porta
- Porta trancada
- Armadura
- Elevador

1/2 - Fale com a recepcionista e use o VLF Disruptor para passar pelo detector de metais

5 - Siga pelo elevador

10 - Saindo do elevador, espere os capangas se afastarem, siga pelo corredor indicado na foto e entre pela porta logo à direita

Comandos de Bond

Usar arma - X
Mudar arma - □ ou △
Recarregar arma - ○
Agachar - L1
Mirar - R1
Andar lateralmente - R2 ou L2
Ler mensagens do celular - Select

3/4 - Converse com o guarda e afaste-se dele. Fique vendo o cara de longe, até que ele vá à janela. Então entre rapidamente pela porta

6/7 - Livre-se das câmeras! Para isso, fique atrás das paredes e atire no momento em que elas estiverem viradas para o lado. Se o alarme tocar, desligue-o num dos painéis que estão nos cantos

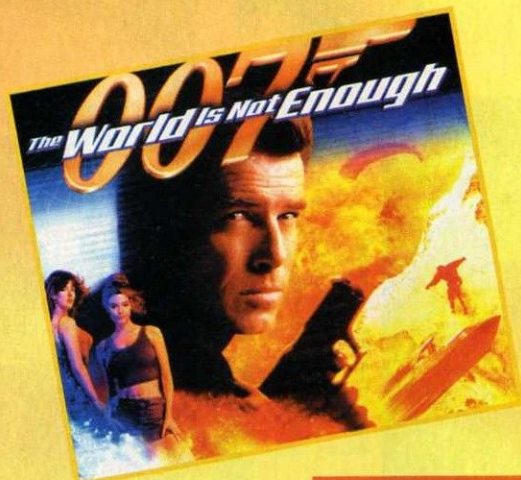
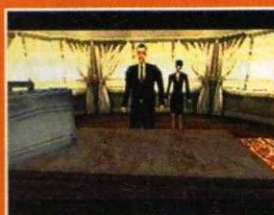
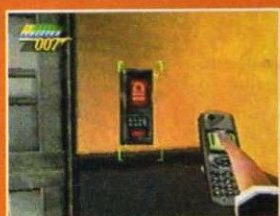
11/12 - Arrume o quadro para abrir uma passagem secreta. Siga por ela e use o Celular Phone Stunner para fazer o guarda adormecer

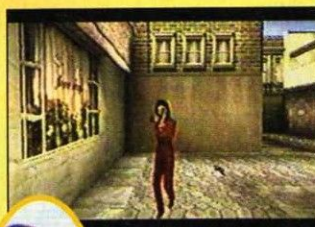
007 The World Is Not Enough
Ação
EA/Black Ops
9.0

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A trilha sonora e as cenas do filme empolgam

▼ PONTO FRACO
O game é meio curto

13 - Use o Fingerprint Scanner na garrafa térmica para copiar a impressão digital e saia da sala

14/15/16 - Vá até o final do corredor, encontre a porta com um painel e use o Fingerprint Scanner para abri-la. Entre para falar com Lachaise. Depois pegue a mala e quebre a janela

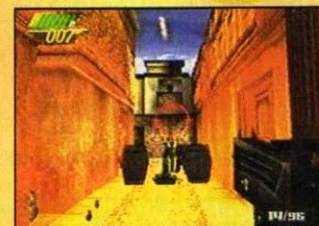
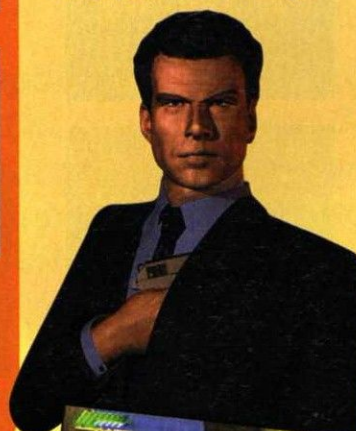
Mission 2: King's Ransom

1 - Não atire na mulher de vermelho! Apenas siga-a. Atenção: não enrole muito nessa missão, senão a mulher fugirá!

2 - Pegue as armas que estão no chão e use-as para detonar os inimigos

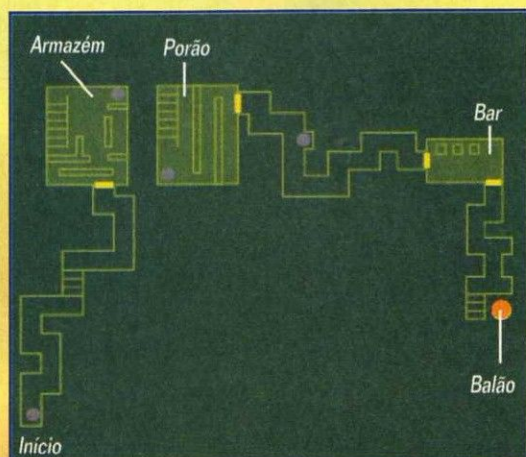
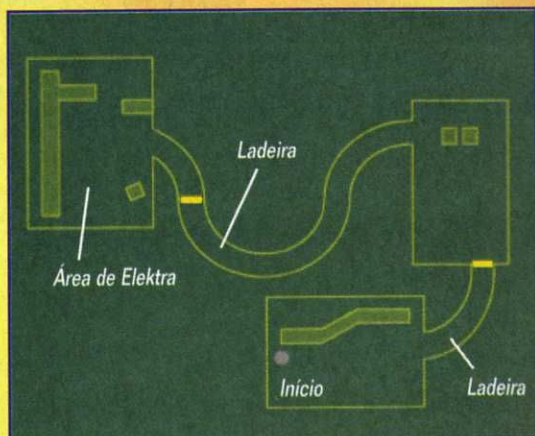
3 - Fique ligado, pois há alguns caras que atiram de cima. Mire neles e mande bala

4 - Chegando ao armazém, esconda-se atrás das caixas e atire nos bandidos

5 - Antes de descer as escadas, mire para baixo e atire para limpar a área

6 - No andar de baixo do armazém, atire nas caixas para explodi-las com os inimigos

7 - Após sair do armazém, atire nos barris para abrir caminho. Mas antes mire no cara que está lá em cima lançando granadas

8 - Atravesse o bar rapidamente para que nenhum civil saia ferido

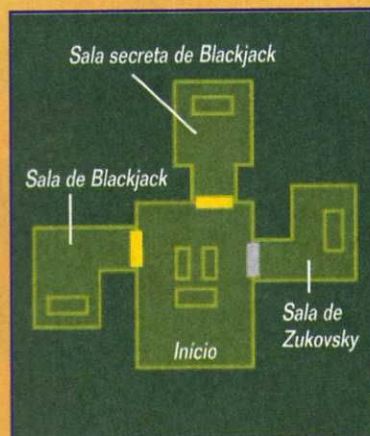
9 - Suba as escadas e use seu Grappling Hook Watch para subir no balão

Mission 3: Cold Reception

1 - Logo no início, detone os caras que estão bem na frente para pegar as armas deles

2 - Ainda na área inicial, atire no Parahawks (use a arma Meyer TMP ou a Sniper)

3 - Não se esqueça de detonar as caixas para pegar itens

4/5 - Desça as ladeiras com cuidado, pois alguns inimigos aparecerão de repente de trás das caixas

6/7 - Encontre Elektra lá em baixo e proteja-a acabando com os inimigos da área. Roube as munições deles e use-as para detonar os dois útimos Parahawks. O melhor lugar para ficar é atrás dos canos que estão à direita

Mission 4: Russian Roulette

1 - Fale com a mulher de preto e siga em frente

2/3 - Bata um papo com a loira e espere o guarda que está à direita sair da frente da porta

4 - Use o Credit Card Lock Pick para abrir a porta e entre

5 - Fale com Zukovsky e saia

6 - Dê o dinheiro para o guarda que está na porta lateral e entre

7 - Jogue Blackjack até ganhar $1.000.000. Nesse jogo, o participante deve somar os valores de suas cartas; vence aquele que conseguir chegar mais próximo do número 21. É bom lembrar que as cartas J, Q e K equivalem a 10, e que, se alguém passar do total de 21 pontos, perde. Durante a partida, se você quiser permanecer com as cartas, escolha a opção "Stay". Se quiser pegar mais cartas, escolha "Hint". Ah! Não se esqueça de apertar os botões L e R para definir a grana da aposta. Depois de conseguir o dinheiro, leve-o para Zukovsky

Mission 5: Night Watch

1 - Na salinha ao lado da cama, coloque um Telephone Bug no telefone

2 - Saia do quarto, e você estará na área principal. Entre na porta do canto. Atenção: fique sabendo que você não poderá matar os guardas. Apenas use o celular para se livrar deles

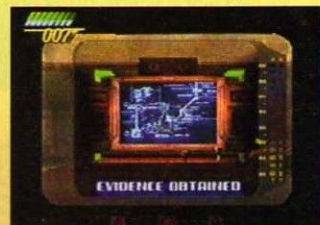
3/4 - À esquerda, seguindo a salinha que tem um mapa na parede, ache o telefone e coloque um Telephone Bug nele

5/6 - À direita, tire uma foto do computador e coloque outro Telephone Bug no aparelho que está na sala ao lado

7 - Volte à área principal e vá até o centro dela. Entre na porta que está perto da escada

8 - Coloque outro Telephone Bug no aparelho da cozinha

9 - Siga à esquerda da cozinha e abra a porta que está no final do corredor (use o Credit Card Lock Pick). Lá dentro, tire uma foto da carta

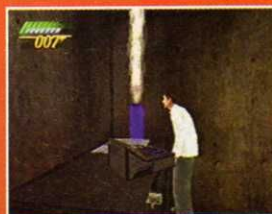
10 - Volte ao centro da área principal e entre na porta que está na frente da escada (use o Credit Card Lock Pick). Você chegará a uma sala com mesas de bilhar. Coloque o último Telephone Bug no telefone que está no canto e saia

11 - Abra a porta à direita da escada e tire uma foto do painel

12 - Davidov estará no centro da área principal. Fale com ele e siga-o

13/14 - Siga à direita da cozinha e abra a porta que está no final do corredor (use o Credit Card Lock Pick de novo). Você chegará a uma garagem cheia de bandidos. Primeiro detone os guardas (fique atrás do pilar para se defender) e depois mate Davidov com calma. Pra terminar, pegue o ID Card de Davidov

Mission 6: Masquerade

1/2 - Mostre o ID Card para o guarda e entre no laboratório A. Pegue o Security Card que está em cima da mesa

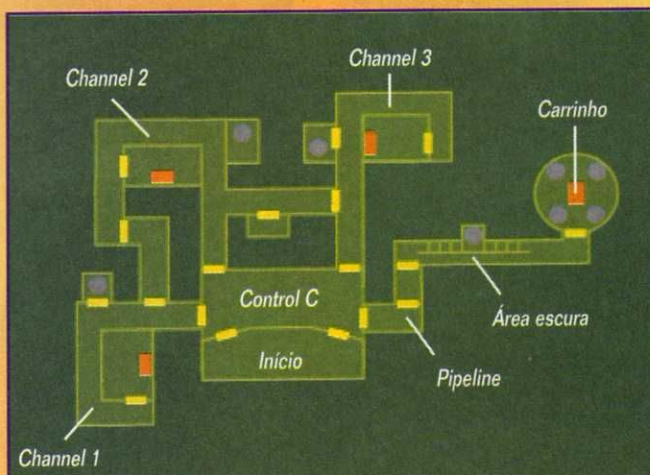
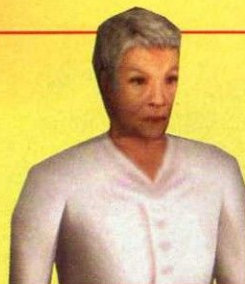
3/4/5 - Desligue a força no quadro de luz, esconda-se atrás das caixas e use os Night Vision Glasses para enxergar no escuro. Corra para o painel da frente e use o Security Card para abrir a porta

6/7 - Mostre o ID Card para esse outro guarda e entre no laboratório B para pegar o Radiation Badge

8/9 - Siga pela porta do final do corredor. Mostre o Radiation Badge para o último guarda e entre no laboratório C. Lá dentro, mexa no painel para destravar uma porta trancada

10 - Entre na porta que estava trancada para descer ao subsolo

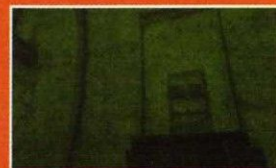
11/12 - Você deverá proteger Dra. Jones. Para isso, fique detonando os guardas até ela abrir uma passagem. Vá até o local aberto e encontre Renard

13 - Após a bomba ser ativada, volte rapidamente e use o relógio na corrente

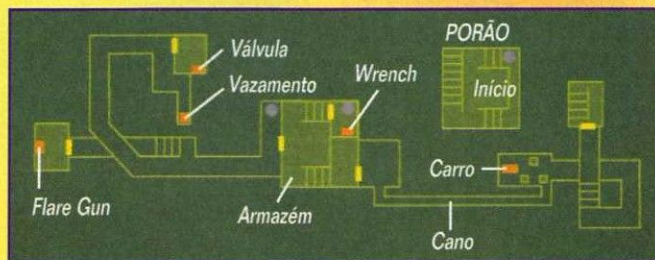
Mission 7: Flashpoint

1 - Saia da sala de M e fale com o técnico que está na área de controle

2/3/4 - Siga para o Channel 1, entre na sala e detone os terroristas. Não deixe nenhum técnico morrer. Depois desligue o sistema

5/6/7 - Siga até o Channel 2 e faça o mesmo. Para facilitar, atire na cabeça dos terroristas rapidamente, sem que eles percebam. Depois desligue o sistema

8/9/10 - Siga até o Channel 3 e faça tudo de novo. Mas, dessa vez, seja um pouco mais rápido para que nenhum técnico morra. Finalmente, desligue o último sistema

11/12/13 - Volte à sala de controle e entre no Pipeline. Lá dentro, use os Night Vision Glasses para enxergar no escuro. No final, entre na porta da escadinha

14 - Proteja a Dra. Jones. Fique detonando os guardas até que ela diga "Maintenance Rig Enabled". Depois apenas entre no carrinho que está meio do local

Mission 8: City of Walkways

1 - Vários inimigos aparecerão na sala. Para facilitar, atire no momento em que eles estiverem descendo as escadas

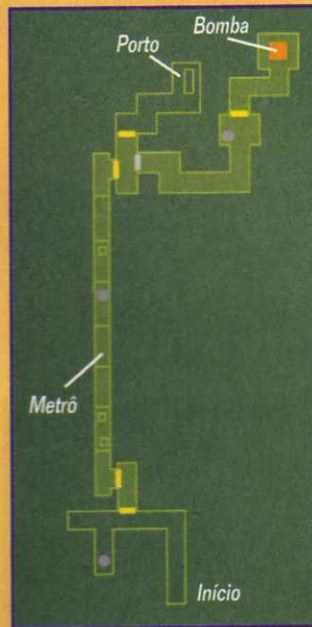
2 - No lado de fora, aparecerá um helicóptero: não ligue para ele ainda! Siga em frente

3/4 - Quando você chegar a um local com algumas caixas, use seu Rocket Launcher e atire nos dois helicópteros que aparecerão. Caso a munição acabe, pegue balas no carro que está ao lado

8/9 - Saindo do armazém, siga em frente e desça as escadas para pegar a arma Flare Gun

5 - Depois que acabar com os helicópteros, siga andando por cima do cano (perto da placa amarela)

6/7 - No armazém, tome cuidado com os inimigos e suba as escadas para pegar o Wrench

10/11/12 - Siga pelo caminho de cima e encontre uma válvula lá no final. Use o Wrench nela para acionar o gás. Então pegue a bala da Flare Gun que está na caixa ao lado e atire no vazamento quando o helicóptero se aproximar do gás (repita se errar)

1 - Antes de virar a primeira esquina, fique parado atrás da caixa e detone os guardas

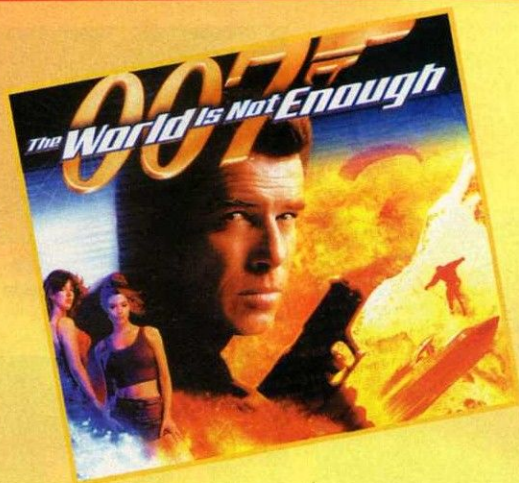
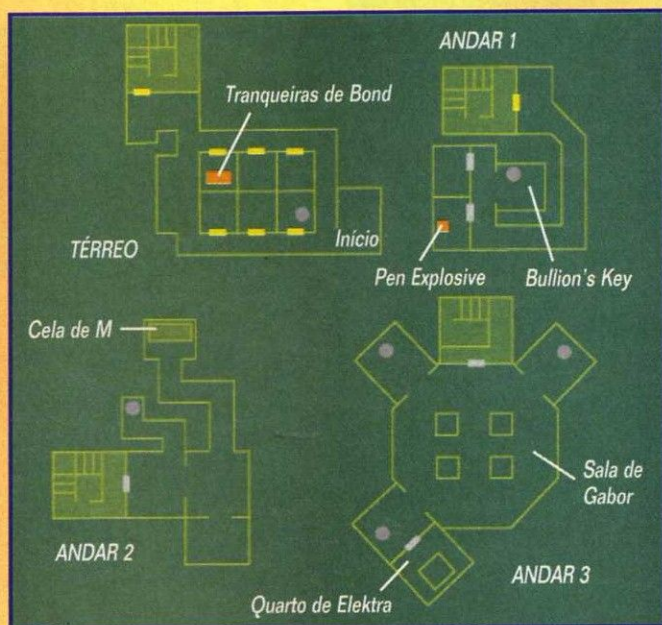
2/3 - Entre na estação do metrô e, em seguida, no vagão

4 - Dentro do metrô, tome cuidado para não atingir os reféns enquanto você detona os inimigos

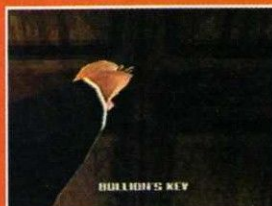
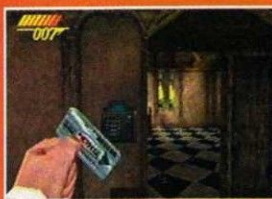
5 - Após sair do metrô, use a Pen Explosive na porta fechada e atire para explodi-la

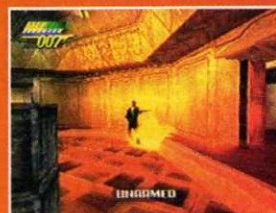
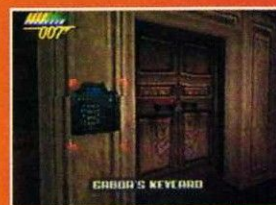
6/7 - Seja rápido para chegar até a bomba. Para desarmá-la, atire nas placas que ficam girando e depois use o celular

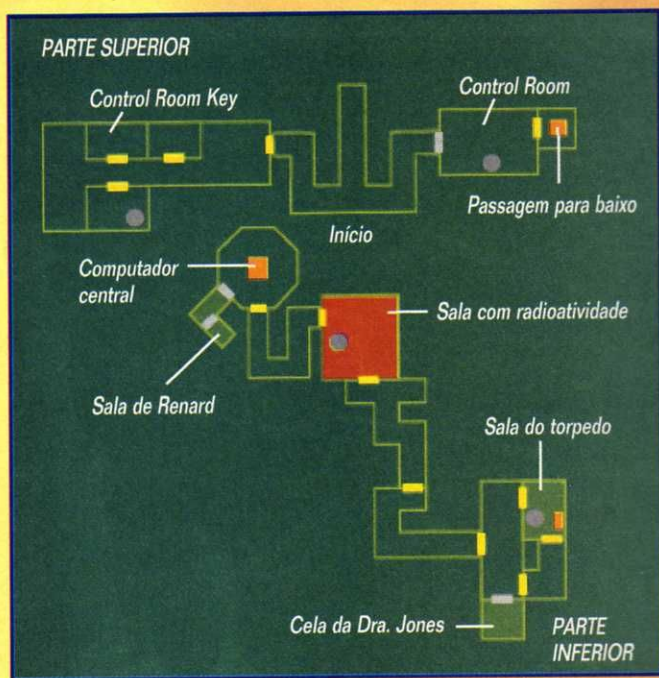
8 - Deixe o local e suba as escadas

9 - Corra e encontre o bandido no porto

Mission 10: Fallen Angel

1 - Após se livrar da cadeira, entre nos quartinhos para pegar suas tranqueiras de volta

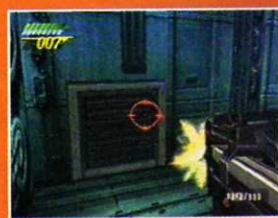
2 - Suba as escadas. Sempre mire para cima e atire para detonar os caras facilmente

3/4 - Entre na porta do primeiro andar. De cara, detone o bandido pelas costas e siga em frente. Quando você enxergar o cara do porto (da fase anterior), apenas fique do lado de fora da sala e atire quando ele aparecer correndo. Depois pegue a Bullion's Key com ele

5/6 - Suba as escadas e use a Bullion's Key para abrir a porta do segundo andar. Encontre M na cela e pegue o Card dela

7/8 - Volte ao primeiro andar e use o Card de M nos painéis para abrir as portas. Numa das salas há uma mala: pegue a Pen Explosive nela!

9 - Use a Pen Explosive para quebrar a cela de M e proteja-a até que ela consiga digitar a password no computador. Então siga para a porta do terceiro andar

10/11/12 - Para detonar Gabor, fique sempre atrás das caixas agachado para se defender. Quando ele jogar a bomba, pegue-a e mande de volta para detoná-lo. É bom lembrar que outras três portas serão abertas, e delas sairão alguns inimigos. Fique atento para atirar neles e desviar dos ataques de Gabor ao mesmo tempo. No final, pegue o Keycard que está com Garbor

13/14 - Entre numa daquelas portas de onde os inimigos saíram e use o Gabor's Keycard para entrar no quarto. Depois mire em Elektra e atire

Mission 11: Meltdown

1 - Logo no início, vá pela direita. Pegue a Control Room Key num dos quartos da tripulação e volte

2 - Use a Control Room Key para abrir a porta da sala de controle, que está cheia de inimigos. Para se dar bem, fique parado na porta e espere os guardas aparecerem para atirar

3 - Entre na passagem de baixo

4/5 - Você chegará a uma sala com torpedos: acione o painel, atire na tubulação e entre. Siga andando agachado

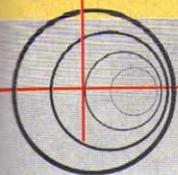
6 - Atravesse com cuidado o corredor com gás. Quando o vazamento parar, corra!

7 - Use o Radiation Detector antes de entrar na sala vermelha. Atravesse-a rapidamente, antes que o contador de seu detector chegue a 100 (senão você morre). A saída está à esquerda, mas você deverá ir andando pela direita para chegar até ela

8/9/10 - Nessa sala, não se precipite! Primeiro acabe com todos os inimigos e depois atire nos vidros do computador central. Uma porta se abrirá: siga por ela e mexa no painel. Entre na sala onde Reinard está e pegue a chave com ele

11/12 - Volte tudo e use a chave para abrir a cela da Dra. Jones. Após salvá-la, vá até a sala dos torpedos e aproxime-se do painel para finalmente concluir a última missão!

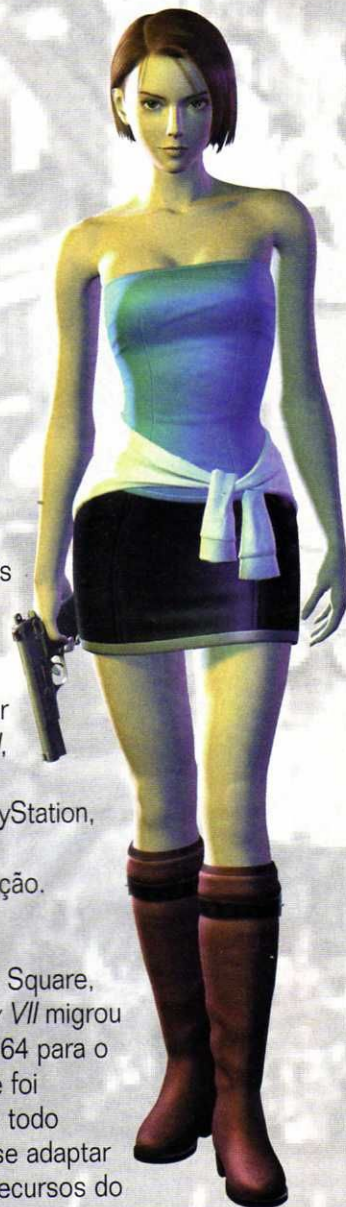
Final

1/2/3 - Como sempre, o agente secreto James Bond se dá bem em todos os sentidos... Além de salvar o mundo, o cara consegue mais uma gata para sua invejável coleção de fãs! Se terminou o jogo na dificuldade 007, você verá o final completo, com direito a cena secreta e tudo! Para curtir todas as cenas do filme de novo, é só entrar na opção Movies do menu principal. Parabéns e até a próxima missão!

Os maiores sucessos do PlayStation

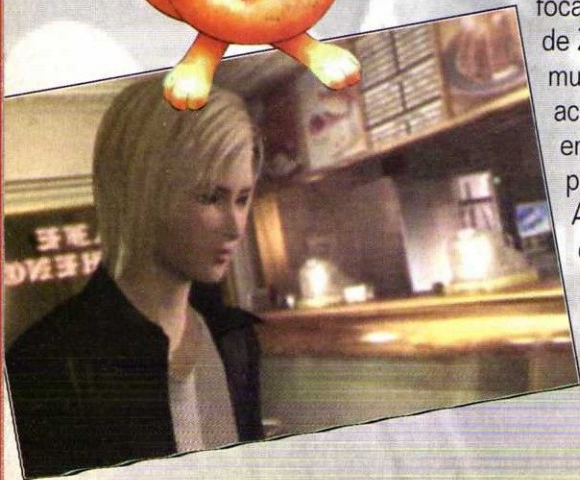
Desde seu lançamento em 1994, o 32 bits da Sony ganhou mais de mil jogos. Pensando nisso, a PlayStation Magazine *e o portal* GamePower.com.br *decidiram dar aos leitores/internautas a oportunidade de escolher os melhores clássicos. O vencedor foi Final Fantasy VII*

PS MAGAZINE O console caseiro mais popular da história dos games, o PlayStation, já ganhou mais de 1 mil títulos desde seu lançamento, em 1994. Como nessa extensa lista de jogos existe muita coisa boa (e muita tranqueira também!), a *PlayStation Magazine* resolveu dar aos leitores a oportunidade de escolher os maiores sucessos do 32 bits da Sony. De 28 de março a 9 de abril, quem visitou o portal *GamePower.com.br* pôde escolher um dos 20 games selecionados pela redação, incluindo as versões *VII*, *VIII*, *IX* e *Tactics* da saga *Final Fantasy*, *Silent Hill*, *Tomb Raider IV* e *V*, *Castlevania* e outros. O maior clássico de todos os tempos para PlayStation, segundo os internautas/leitores, é *Final Fantasy VII*, que está num superpôster encartado nas páginas centrais desta edição.

OS RPGS DE FINAL FANTASY FAZEM A DIFERENÇA

Final Fantasy VII, o grande vencedor da eleição realizada pela *PSM*, era para ser um jogo de Nintendo 64 e, sem dúvida, daria um enorme impulso às vendas do console. Mas, para a sorte dos sonymaníacos, a Square e a Big "N" se desentenderam por causa da política de distribuição dos jogos. Foi quando entrou em cena a Sony, empresa que tinha algo em comum com a softhouse: o PlayStation, então no início de carreira, havia sido criado após uma desavença com a Nintendo. Depois de oficializada a parceria entre Sony e Square, *Final Fantasy VII* migrou do Nintendo 64 para o PlayStation e foi praticamente todo refeito para se adaptar melhor aos recursos do 32 bits. O resultado foi além do esperado, e *FF VII* acabou ficando muito superior à versão prometida para o Nintendo 64. Com três CDs, a Square conseguiu fazer o primeiro *Final Fantasy* em 3D, repleto de cenas renderizadas por computação gráfica. Além de vender milhares de cópias por todo o mundo, *FF VII* foi responsável pelo aumento

PlayStation
MAGAZINE
FINAL FANTASY VII

...Os maiores sucessos do PlayStation

surpreendente da popularidade do console da Sony. Para quem ainda não conhece o fenômeno *Final Fantasy VII*, a história é focalizada em Cloud, um ex-soldado da organização Shin-ra que se torna mercenário. Esse personagem é contratado por Barret para ajudar na invasão e destruição de uma usina de energia Mako, que é concedida a todos os seres vivos. Quanto mais energia Mako fosse sugada, menos vida teria o planeta. Cloud acaba se envolvendo com o movimento rebelde e logo adere à causa. Só que, enquanto luta para concluir sua missão e para acabar de vez com o vilão Sephiroth, o herói tem de resolver muitos conflitos em sua cabeça e superar o trauma causado pela morte da personagem Aeris. *Final Fantasy VIII* e *IX*, as versões mais novas da saga, também apareceram no ranking dos 10 mais votados e ficaram, respectivamente, em quarto e quinto lugar. *Final Fantasy VIII* marcou uma mudança radical nas características da série. No lugar do estilo SD (Super Deformed), os personagens ganharam formas mais próximas da realidade. O medidor de MP foi retirado, e as magias passaram a ser sugadas. O personagem principal da oitava versão, Squall, é um CDF militar, cujo objetivo sempre foi obter a graduação SeeD (guerreiro especial). Reservado, Squall encontra algumas "pedras" em seu caminho, como Seifer (seu maior rival na escola) e a bruxa Edea. Só que o militar não consegue resistir aos encantos de Rinoa e, no final, torna-se uma pessoa mais emotiva. Em *Final Fantasy IX*, o estilo clássico da série – com medidor de MP, armaduras, armas e acessórios – volta à cena, assim como os gráficos SD. *FF IX* é focado na história de Zidane, um herói mulherengo que acaba se encantando com a princesa Garnet. A luta de Zidane é contra Kujah e também contra o mau uso das Summons.

CONCORRENTES DE PESO

Os demais jogos mais votados pelos leitores não deixam nada a desejar no quesito jogabilidade. O segundo colocado, *Metal Gear Solid*, por exemplo, já foi o vencedor em duas eleições anteriores realizadas pela revista *SuperGamePower* – o melhor jogo de 98 e o melhor game de todos os tempos. Sem dúvida, *Metal Gear Solid* foi inovador em muitos aspectos, principalmente no que diz respeito à sua jogabilidade única em que é preciso ter habilidade, inteligência e esperteza. O terceiro colocado, *Resident Evil 3*, também já foi eleito pelos internautas o melhor game da série, batendo até em *Code: Veronica*. *RE 3* traz a bela Jill lutando contra o terrível Nemesis, monstro que incomoda a gata durante o jogo inteiro. Em quarto lugar ficou *Final Fantasy VIII*, já citado anteriormente, e, em quinto, *Final Fantasy IX*. O ranking dos Top Ten inclui ainda: *Chrono Cross*, RPG nota 10 com uma história intrigante (em que é preciso viajar por dimensões diferentes), sistema de batalhas inovador e gráficos atraentes; *Parasite Eve II*, game de ação e RPG que traz a gata Aya Brea na caçada de monstros horríveis; *Gran Turismo 2*, o melhor título de carros de todos os tempos, com bastante variedade de máquinas e modos de jogo; *Tekken 3*, um ótimo e divertido representante do gênero de luta; e *Winning Eleven 2000 U-23*, game de futebol em que é possível jogar com seleções de vários países. É claro que no país do futebol não poderia faltar um bom representante no pódio!

Os Top 10 dos Leitores

1 - Final Fantasy VII
2 - Metal Gear Solid
3 - Resident Evil 3
4 - Final Fantasy VIII
5 - Final Fantasy IX
6 - Chrono Cross
7 - Parasite Eve II
8 - Gran Turismo 2
9 - Tekken 3
10 - Winning Eleven 2000 U-23

DETONADO

Onimusha: Warlords

PlayStation 2

Detonamos com detalhes o primeiro clássico do PS2, com direito à localização de todos os Fluorites e à solução dos enigmas e quebra-cabeças

A história de *Onimusha: Warlords* gira em torno do perverso Nobunaga, um senhor feudal conhecido como Senhor da Guerra. Depois de sua morte, o poderoso vilão faz um pacto com o rei dos demônios. A partir daí, monstrengos liderados pelo capeta em pessoa capturam a princesa Yuki, cujo sangue precisa ser ingerido por Nobunaga para que ele volte a viver. Para salvar a bela Yuki e impedir que o Japão seja dominado pelos demônios, entra em ação Samanosuke, um corajoso guerreiro samurai. A Capcom conseguiu reproduzir com perfeição o ambiente feudal, com gráficos jamais vistos. A trilha sonora também foi muito bem produzida, assim como a jogabilidade, que torna a história ainda mais envolvente. Nesse Detonado, você vai encontrar a localização de todos os Fluorites e a solução dos vários enigmas e quebra-cabeças do jogo. Ou seja: agora não tem mais desculpa para você não chegar ao fim desse primeiro grande clássico do PlayStation 2, que já vendeu mais de 1 milhão de cópias em todo o mundo!

Onimusha: Warlords

Ação

Capcom — **10**

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

PONTO FORTE
O jogo é perfeito em tudo: gráfico, movimentação, enredo etc.

PONTO FRACO
A história é um pouco curta e oferece apenas cerca de cinco horas de jogo

Magic Mirrors

Durante o jogo, você vai encontrar Magic Mirrors espalhados por vários pontos fixos. Eles servem para você salvar a partida, além de funcionarem como uma espécie de loja, onde é possível fazer upgrade de suas espadas ou Orbs em troca das Souls vermelhas que você coletou até então.

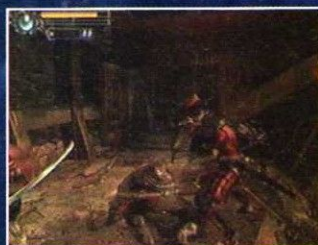
As espadas podem ser carregadas até o level 3 para ficarem mais fortes. Já as Orbs devem ser carregadas – até o level 3 – para abrir certas portas que estão seladas por cristais (o level exigido para que sua Orb possa abrir uma porta é equivalente ao número de cristais que ela possui, assim como sua cor define a Orb da espada que você deverá ter em mãos). Nos Magic Mirrors você também poderá transformar Herbs em Medicines ou munição e flecha normais em itens semelhantes de fogo. Sempre que puder, faça essas transformações para prosseguir no jogo de maneira correta. Dica: fique sempre num mesmo cenário para coletar várias Souls e não ter problema com isso. Não se esqueça também de sempre salvar o jogo!

Comandos

□ - usar espada
X - coletar Souls
△ - especial da espada (barra azul)
□ + ↓ - chutar
R1 - andar de lado
L1 - defender
R2 - virar 180° rapidamente
○ - abrir portas e baús e pegar itens (interagir)
R1 + ↑ + □ - espetar com a ponta da espada
R3 - acionar o mapa
R1 + □ - atirar balas ou flechas, conforme o item equipado*

* Para equipar itens, aperte Start para ver seu inventório, selecione a opção desejada e pressione ○ para confirmar

1 - Não existe segredo no começo. Apenas distribua espadadas até os inimigos irem embora

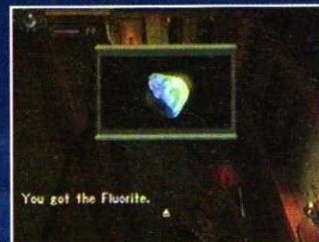
2 - Nessa parte, mate as caveiras e aprenda como se faz para capturar as Souls (botão X). Em seguida, entre pela porta

3 - Lá dentro o processo é o mesmo: mate todas as caveiras e siga caminho

4 - Após sair da casa, siga as instruções dos carinhas e pegue um atalho pela floresta (atrás da casa). Examine bem as beiradas do caminho para encontrar uma Herb

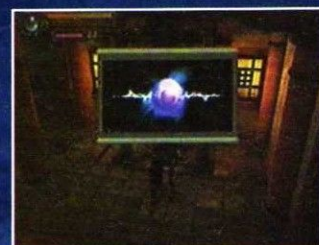
5 - No final da floresta, entre nesse buraco

6 - Após eliminar os inimigos, abra o baú que está no canto esquerdo da tela e suba a escada

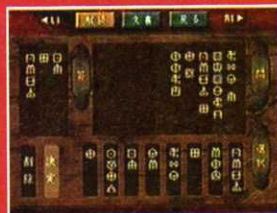
7/8 - Examine essa estátua e pegue o objeto que está nela para abrir uma passagem. Depois entre pela porta

9 - Siga pela direita e abra esse armário marrom para pegar um item

10 - No canto em frente ao armário marrom, pegue o primeiro dos 20 Fluorites espalhados pelo jogo. Esse item é invisível, portanto aperte o botão ○ no canto até achá-lo!

11 - Vá até o outro extremo da sala e entre nessa porta

12 - Quebre os vasos para achar um baú

13 - Pegue esse item no enfeite do fundo da tela. É a Thunder Orb, que lhe dá o poder da espada de trovão

14 - Seguindo pela esquerda, você encontrará um baú com segredo. Para abri-lo, são apenas três movimentos: esquerda, direita e esquerda de novo. Você ganhará a Rope Ladder. Então suba na escada ao lado do baú

15 - Você sairá na floresta de novo! Vá para o canto esquerdo para achar uma Magic Jewel e use-a, pois ela aumentará sua barra azul de energia, que define o especial de sua espada. Sempre que ganhar alguma Jewel, use-a no ato!

16/17 - Seguindo pela floresta, salve seu jogo nesse Magic Mirror e abra o baú ao lado dele. Na verdade, você ainda não tem como saber o segredo do baú, pois é preciso coletar os Seiryus pelo jogo. Porém você já pode abri-lo usando a seguinte solução: opções 6, 3 e 1, da direita pra esquerda. Confirme na opção que está indicada na foto

18 - Entre nessa porta trancada usando seu poder azul (Thunder Orb)

19 - Após matar todos os inimigos e sugar suas almas, quebre o pedaço de madeira no canto direito da tela para encontrar um baú

20 - No cenário seguinte, vários inimigos aparecerão à medida que você for matando os anteriores. Aproveite esse lugar para coletar várias Souls e melhorar o poder de suas espadas e Orbs

21 - Contra esse grandalhão, não pense duas vezes: dê logo um especial para derrubá-lo e espete-o no chão. Feito isso, entre na porta que estava atrás do adversário e ignore por enquanto a passagem com um cristal vermelho

22 - Após eliminar todos os inimigos dessa tela, pegue o item que o carinha que morreu deixou na sua frente

23 - Aproxime-se do buraco que existe na parede e use a Rope Ladder para descer

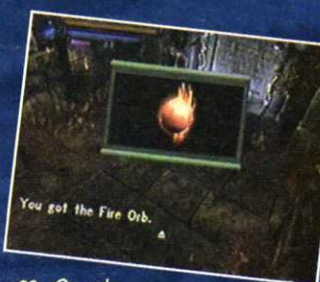
24 - Seguindo caminho, você encontrará mais um Magic Mirror com um baú. Dessa vez, a solução é: opções 4, 1 e 6 (da direita pra esquerda). Aproveite e salve o jogo

25 - Chefe: Osric. Apesar de grande, esse adversário não dá muito trabalho. Basta calcular quando ele for dar um golpe e apertar ↓ para fugir, distribuindo logo em seguida muitos golpes. O especial (△) também é muito útil, pois derruba o oponente e libera tempo para você coletar Souls

26 - Após matar o chefe, colete suas Souls (são muitas!!!) e siga pela passagem que fica atrás de onde ele está caído

27 - Abra o baú e entre pela porta de metal

28 - Mais adiante, quebre os vasos para encontrar outro Fluorite

29 - Você chegará a uma sala onde assistirá a uma animação que ilustra a história. Depois será preciso lutar contra Reynaldo. A dica é espetá-lo no chão assim que ele se dividir em dois

30 - Quando terminar a briga, pegue a Fire Orb na parte esquerda do cenário. Agora você tem a espada com poder de fogo!

Orbs

Thunder Orb - Origina a espada de raios que possui um especial de múltiplos combos rápidos. Esse golpe é inquebrável

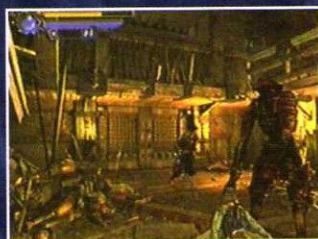
Fire Orb - Origina a espada de fogo, que tem como destaques sua força e seu longo comprimento. O especial lança uma labareda de fogo

Wind Orb - Origina a espada de vento, que possui duas lâminas (dois gumes). Seu especial gera um furacão que atinge todos os inimigos ao redor e em cima

31 - Você terá de voltar. Quando chegar ao local em que matou Osric, você encontrará essas bolas voadoras em forma de caveira. Elas sugam as Souls rapidamente, não permitindo que você as colete. Cuidado, pois essas bolas atacam você, sugando suas Souls e energia! Use a espada de trovão para matá-las

32 - Entre nessa porta trancada com um cristal vermelho. Para isso, equipe a espada de poder vermelho. Todas as portas que estiverem seladas desse jeito só se abrirão se você equipar a espada cuja Orb tem a respectiva cor

33 - Logo que entrar, quebre essa caixa de madeira para encontrar um baú e ganhar um Medicine

34 - Volte à porta com o cristal vermelho que você havia ignorado antes e abra-a com a Fire Orb

35 - Dentro do castelo, um dos inimigos será essa grande caveira vermelha. Mate-a com os golpes especiais, pois os normais não a impedem de atacar

36 - Nesse cenário existem três portas: uma grande no fundo e duas à esquerda. Entre na da esquerda ao fundo para encontrar um Magic Mirror e salvar seu game. Depois entre na porta grande do fundo. Por enquanto, ignore a outra entrada

37 - Após assistir a outra animação, abra o baú e entre na porta de madeira à direita

38 - Abra esse baú e saia da sala

Almas

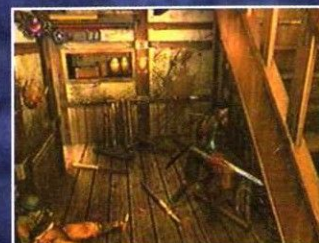
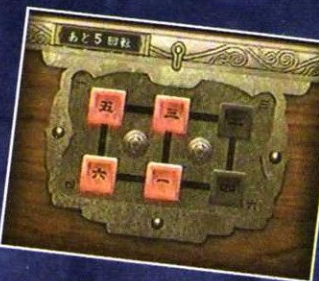
Azul - Ao ser sugada, recupera a energia da barra de especial de sua espada

Amarela - Recupera a energia de Samanosuke

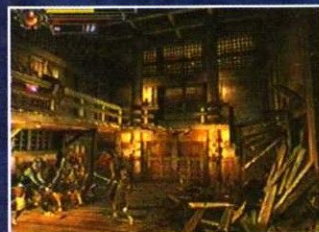
Vermelha - É usada para aumentar o level das armas e das Orbs

39 - Mate todos os inimigos e abra a porta com o cristal vermelho (equipe a Fire Orb)

40 - Mate os inimigos e siga caminho

41 - Por enquanto, ignore essa porta e siga em frente

42 - Após a animação, continue em frente. Quando chegar a essa parte, mate os inimigos e entre na porta embaixo da escada

43 - Você encontrará outro baú com segredo. A solução é: esquerda, direita e esquerda uma vez, e direita duas vezes. Pegue o arco e corte a corda que está no meio da sala

44/45 - Antes de subir a escada, abra o baú que está no canto e pegue um Fluorite ao lado dele

46 - Depois de matar todos os inimigos, não se preocupe com essa porta selada com um cristal vermelho. Entre na outra de ferro!

47 - Você está no andar superior, portanto não se preocupe com os inimigos de baixo! Entre pela porta vermelha da esquerda

48/49 - Mais à frente, você encontrará essa sala. Quebre uma caixa de madeira para achar um baú e examine esse canto para encontrar um Fluorite. Depois suba a escada

50 - Aproveite esse Magic Mirror para aumentar o level de suas Orbs e, assim, poder entrar nessa porta. Não se esqueça de salvar a partida!

51 - Puxe a alavanca para levantar a grade (○). Agora você controlará Kaede

52 - Com Kaede, puxe a alavanca da direita, e Samanosuke puxará a da esquerda

53 - Puxe a alavanca da esquerda. Cuidado com a do meio, pois é uma armadilha!

54 - Não se esqueça de abrir esse baú, pois ele tem uma armadura que impede que as bolas voadoras em forma de caveira suguem as Souls antes de você. Equipe a armadura na hora e puxe a alavanca da direita

55 - Nessa sala, use o especial da espada de fogo para acender as velas e poder enxergar melhor. Então abra a porta

56 - Esse quebra-cabeças não é muito difícil. As peças mais claras abrem o chão em linha reta, e as mais escuras, na diagonal. Apenas tome cuidado para não derrubar seu parceiro!

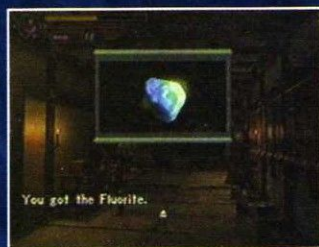
57 - Para livrar Samanosuke dessa enrascada, vá até esse canto para desvendar outro quebra-cabeças. Esse é um pouco difícil, mas a solução está logo a seguir

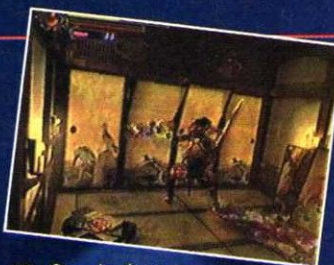
58 - Agora no comando de Samanosuke, siga caminho, puxe a corda que está no enfeite dessa parede para baixar uma escada do teto e suba

59 - No andar de cima, ainda não é possível abrir essa porta. Então desça essa escada ao lado para conseguir as peças necessárias para abri-la

60/61 - No andar de baixo você encontrará outra escada: desça-a e vasculhe o lugar para encontrar um baú (de um lado) e uma passagem que lhe dará acesso a uma sala (de outro)

62 - Abra o baú dessa sala para conseguir uma das peças que liberam a porta de cima

63/64 - Volte, suba e desça mais um andar pela escada em que você desceu primeiro (ela possui dois níveis). Você sairá numa sala que contém o baú com a outra peça necessária para liberar a porta. Finalmente, suba e abra a porta com as peças

65 - Ao entrar, você assistirá a uma animação. Depois examine essa mesinha para encontrar outro Fluorite

70 - Chefe: Marcellus. Esse é um inimigo um pouco difícil. Defenda bastante e abuse dos especiais. Fique sempre que puder longe dele, pois sua espada é muito grande. Quando estiver sem especial, troque de espada para usar o de outra. Com golpes normais você fica muito exposto, portanto sempre colete as Souls para que os especiais não acabem!

66 - Quando chegar a uma sala com essas paredes, defenda-se logo, pois um inimigo irá atacá-lo!

67 - Atrás dessa escada tem um baú. Suba a escada

68 - Já no terraço, entre nessa porta

69 - Colete Souls de um objeto localizado atrás desse biombo. Depois quebre o biombo da direita para poder subir no telhado da casa. Aproveite o Magic Mirror para salvar o jogo!

71/72 - Agora, com a Wind Orb, desça e entre nessa porta. Você assistirá a uma longa animação e continuará o jogo num outro lugar. Então volte a essa porta para encontrar um baú com munições de fogo

73 - Com as três Orbs, é hora de voltar ao começo do castelo e entrar naquela porta que havíamos ignorado antes (eram três – uma grande e duas pequenas à esquerda)

74 - Para prosseguir, sua Orb azul precisa estar, no mínimo, no level 2. Sempre que puder, aumente o level de suas Orbs, pois isso será essencial daqui pra frente!

75 - Mais adiante, você encontrará

Samanosuke - Samurai jovem e destemido, ele tem 24 anos e é o herói da história

Nobunaga - Senhor feudal e da guerra, Nobunaga é mito até hoje no Japão. Sua alma está sedenta de vingança contra Samanosuke

Kaede - Bela ninja que acompanha Samanosuke nas batalhas, ela é ágil e pode abrir portas especiais

Yuki - Princesa raptada pelos demônios, Yuki é muito amiga de Samanosuke

Makoto - Irmão de Yuki, ele também foi raptado pelos demônios. Seu futuro será determinado pelos conselhos dados por Samanosuke

esse objeto. Para abrir a passagem, o sistema é o mesmo das portas seladas por cristais. Será preciso estar com a respectiva arma da Orb em mãos para que o objeto libere o caminho. Desça, e você chegará ao subterrâneo do castelo

76 - Siga por esse caminho à esquerda, pois em frente existe uma porta com caveiras que você não consegue abrir ainda!

77 - Não se preocupe com esses tentáculos: eles não impedem sua passagem, basta acertá-los com a espada

78 - Entre nessa porta de ferro

79 - Corte a corda e pegue o item do outro lado

80 - Saia da porta de ferro e entre nesse local

81/82 - Pegue o Purifier Bell no fundo dessa sala. Na hora de voltar, muito cuidado com as lâminas! A dica é andar pelas paredes, assim será mais difícil você ser atingido

83 - Volte ao começo do subterrâneo e use o Purifier Bell para abrir essa porta

84 - Cuidado ao entrar nessa sala, pois os vidros quebram e três caveiras vermelhas aparecem. Esteja preparado para lutar!

85 - Ande até o final do corredor e vire à direita para encontrar mais um Fluorite nesse canto. Volte alguns passos e entre pela porta

86 - Entre nessa porta selada com dois cristais verdes

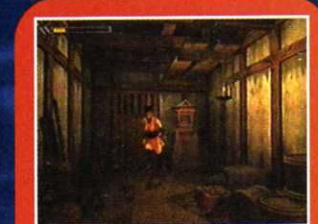
87/88/89 - Lá dentro você encontrará um baú com segredo. A solução é: meio, direita e esquerda. Você ganhará a chave azul. Antes de sair, examine um objeto de ferro à direita para encontrar outro Fluorite

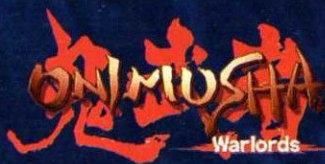
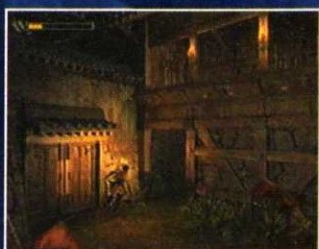
90/91 - Volte ao local onde estão os vidros e entre nessa porta que requer a chave azul. Agora Samanosuke ficará preso por algum tempo, e você jogará com Kaede

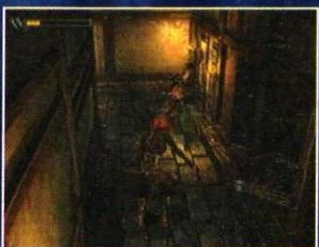
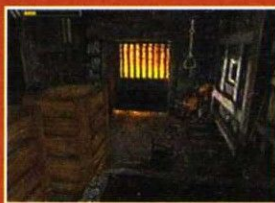
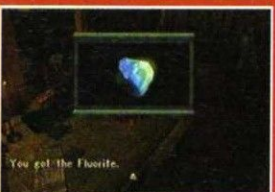
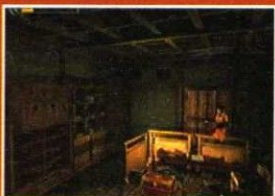
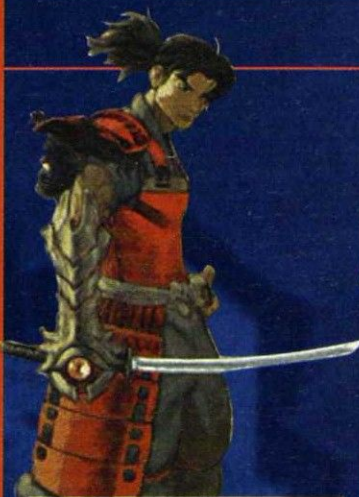
92 - Logo que começar a jogar com Kaede, pegue a chave vermelha com esse guerreiro

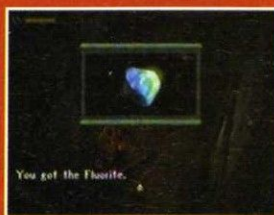
93 -
Vá então ao ponto em que você usou a Rope Ladder com Samanosuke e abra essa porta. Não arrisque muito sua pele com Kaede: ela é fraca e não coleta Souls! Evite brigas para economizar Herbs e Medicines!

94 - Logo que você virar à direita, pegue mais um Fluorite e siga em frente

95 - Seguindo caminho, mate todos os inimigos dessa tela para ganhar um item do guerreiro inocente. Depois entre na porta à esquerda

96/97 - Depois da floresta, salve o jogo nesse Magic Mirror e abra o baú com a seguinte solução: opções 5, 7 e 2 (da direita pra esquerda)

DETONADO

98 - Siga em frente e pegue uma engrenagem com esse cara morto. Você ainda não pode entrar na porta grande, então volte!

99 - Entre por essa porta à direita e continue

100 - Salve o jogo e entre por essa porta à esquerda

101 - Entre nessa porta de ferro

102/103/104 - Puxe esse ferro para abrir a porta e seja rápido para entrar, pois ela fecha. Dentro da salinha, pegue a Gold Plate que está brilhando, quebre as caixas de madeira para ganhar uma Herb e puxe outro ferro para sair dali

105/106/107/108 - Saindo da sala de fogo, siga em frente e entre nessa área. Existe um baú escondido no lugar em que Kaede está na foto. Pegue todos os itens da sala e encaixe a engrenagem nesse armário para abrir uma passagem e encontrar a Silver Plate no baú dentro da nova área. Existe também um Fluorite na estante em que estão as duas estátuas

109 - Volte ao local em que você pegou a engrenagem e encaixe a Gold e a Silver Plate nas laterais desse portão para abri-lo

You got the Fluorite.

110/111 - Cuidado com o fogo e entre nessa porta. Antes de subir a escada, pegue esse Fluorite que está ao lado dela

112 - Lá em cima há um baú com segredo. A solução é: meio uma vez, direita duas vezes e esquerda duas vezes. Você ganhará uma nova arma para Kaede: equipe-a e saia da sala

113 - Existe outra sala nesse andar, com mais alguns itens. Pegue-os e desça essa escada

114/115 - Seguindo pelo caminho de baixo, você chegará a esse lugar. Depois da animação, será preciso lutar contra outro inimigo. Para matá-lo, não tem segredo: bata forte e tome cuidado quando ele entrar no chão, pois o cara muda de lugar e pula para atingi-lo. Use bastante a defesa

116/117 - Chefe: falso Samanosuke. De volta à pele do samurai, você terá de lutar contra um cover dele. Salve o jogo nesse Magic Mirror e comece a luta. Será um pouco difícil, pois o adversário defende muito. O segredo é acertar especiais no momento em que ele tentar jogar uma magia com a espada, pois essa é a única hora em que o cara não defende

118/119 - Seguindo caminho, você encontrará a Evil Plate e uma escada nos baús. Pegue uma Magic Jewel no chão desse poço e use a escada que você acabou de ganhar para subir. Você voltará à sala onde pegou o arco (no começo)

121/122 - Não há muito o que fazer agora, pois você não será capaz de destruir esse bloqueio. Então vá ao lugar em que Kaede usou a chave vermelha

120 - Siga até chegar a essa porta antes ignorada e use a Evil Plate nela. Confira se você coletou todos os itens até então, pois a casa se modifica com a Evil Plate, impedindo que você vá a alguns lugares

123 - Não se preocupe com a porta de cristais azuis. Siga todo o caminho e suba essa escada à direita

124 - Entre nessa porta com três cristais vermelhos

125/126 - Corte a corda para derrubar a catapulta em cima das caveiras. Depois pegue o Fluorite que estava em baixo dela e entre pela porta

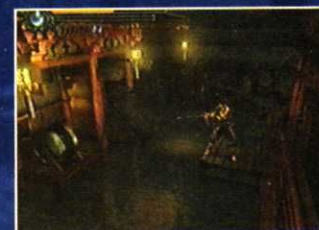
127 - Chegou o momento de usar todos os seus especiais, pois os inimigos são muito fortes. Esteja certo de que pegou todos os itens nessa tela. São eles dois baús e uma espada decorada

128 - Volte tudo e entre na porta com cristais azuis há pouco ignorada

129 - Nessa sala, encaixe a Statue Head que você acabou de adquirir na estátua sem cabeça e pegue a arma num baú que está atrás da grande estátua. Pegue também um item no baú ao lado dessa estátua, pois ele permitirá que você enxergue os Fluorites e itens escondidos

130 - Logo que sair dessa sala, você verá um Fluorite brilhando. Pegue-o e volte à entrada do castelo

131 - Na entrada do castelo (do lado de fora), encaixe a Decorated Sword no lugar indicado (no fundo da foto)

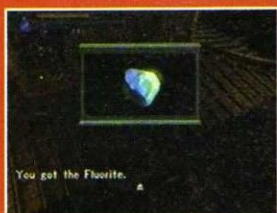
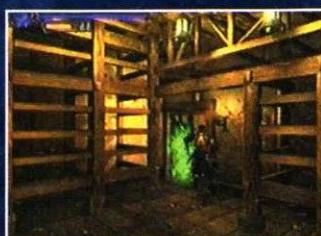
132 - Seguindo pelo novo caminho, entre na porta selada por dois cristais verdes

133 - Vá em frente e atire com a flecha nessa corda para abaixar a ponte e poder passar para o outro lado. Além do baú, acerte com a espada o objeto no final para pegar outro item

Dark Realm

Em dois pontos específicos do jogo, você encontrará esse velhinho estranho pendurado e não poderá fazer nada. Porém, quando todas as suas espadas e Orbs estiverem pelo menos no level 2, volte ao local onde o velho estava, e ele convidará você para ir ao Dark Realm. Não pense duas vezes e aceite! São 20 andares subterrâneos com muitos inimigos e itens que realmente compensam. Só visitando o Dark Realm você conseguirá coletar os 20 Fluorites do jogo, pois três deles estão lá. E tem mais: no Dark Realm você conseguirá a Bishamon Ocarina, item muito importante para enfrentar o último inimigo. Nosso Detonado inclui o uso da ocarina, portanto não deixe de visitar o Dark Realm. Confira a seguir o que você conseguirá em cada andar que descer:

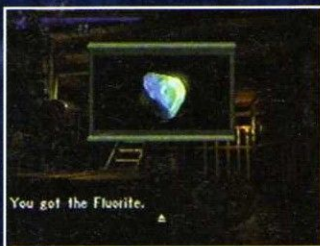
1 - nada	6 - Fluorite	11 - Fluorite	16 - Herb
2 - nada	7 - nada	12 - nada	17 - Fluorite
3 - nada	8 - nada	13 - Talisman	18 - Herb
4 - nada	9 - Medicine	14 - Herb	19 - nada
5 - nada	10 - nada	15 - Soul Absorber	20 - Bishamon Ocarina

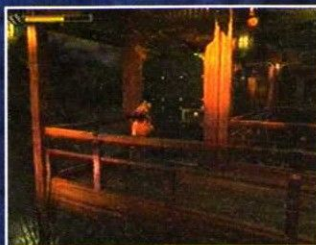
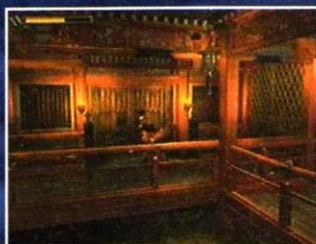
134 - Volte um pouco e entre nessa porta à esquerda

135 - Entre nessa outra porta à esquerda, mas antes vá até a da frente para pegar alguns itens

136/137 - Nessa tela, suba tudo. Entre outros itens, você achará mais um Fluorite no telhado. Pegue todos os itens e desça

138 - Agora entre nessa porta com cristais verdes

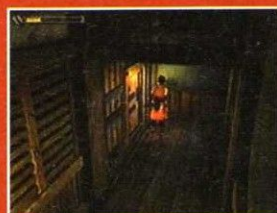
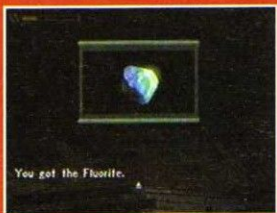
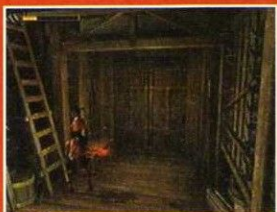
139 - Quando chegar a esse local, atraia o inimigo para cima da ponte e corte a corda para ele cair

140 - Atrás da cachoeira há outro baú com segredo. A solução é: esquerda em baixo; em cima à direita; em baixo à direita; em baixo à esquerda; e à direita em baixo outra vez. Você ganhará uma armadura: equipe-a!

141/142 - Dentro da sala seguinte existe mais um baú com segredo. Escolha as opções 3 e 6 da direita pra esquerda. Abra o outro baú, salve o jogo e desça

143 - Pegue mais um Fluorite que está brilhando e entre no barco

144 - No final dessa sala, pegue o Great Bow. A porta irá se fechar, e você começará a jogar com Kaede de novo

145 - Agora com Kaede, entre nessa porta que requer o Shinobi Kit

146 - Vire à direita e entre pela porta. Antes, não se esqueça de pegar um baú que está escondido no canto direito. Dentro da sala, colete todos os itens

147/148 - Entre nessa porta, e você sairá no lugar onde Samanosuke estava antes. Siga até encontrar o Magic Mirror. Então salve o jogo e entre na porta da frente com o Shinobi Kit

149 - Nessa parte, quebre as madeiras para achar um baú

150/151 - Quando chegar a esse ponto, quebre os vasos para achar itens e siga por cima, entrando nessa porta

152/153 - Suba essa escada e, lá em cima, quebre as caixas de madeira para encontrar mais um Fluorite. Depois desça e continue seu trajeto

154 - Não entre nessa porta ainda! Siga pela esquerda e entre em outra passagem

159 - Atrás da grande estátua existe esse enfeite. Pegue a Great Arrow e deixe a Decorated Arrow no lugar. Só assim você não ficará preso na sala!

164 - Chefe:
Hecuba. Agora com Samanosuke, você enfrentará esse chefe. A batalha não será muito difícil, desde que você tenha algumas flechas de fogo ou bastante munição. A estratégia é a seguinte: fique no canto dando flechadas e tiros na abelhona. Não se preocupe em mirar, pois Samanosuke faz isso automaticamente. O especial da arma de vento também é bastante útil

com os três poderes. Essa arma tem especial infinito, portanto será muito útil na luta contra o último chefe. Mas lembre-se: nunca troque a espada, pois ela não fica em seu inventório!

169 - Desça tudo e prepare-se para enfrentar o último chefe. Não se esqueça de pegar os Medicines que estão nesse canto!

160 - Abra o baú preto e pegue a chave verde

165 - Depois dessa luta, volte à porta em que você usou a Evil Plate e mande ver com o Great Bow para destruir a barreira que impedia sua passagem

170 - Chefe final: Fortinbras. A batalha não é muito difícil (você tem a superespada!), porém requer habilidade. Apenas use o golpe especial, que é infinito, e fique atento para não ser pego quando o chefe tentar dar uma mãozada em você. Defenda-se! Se ele cuspir fogo, não tente defender, pois não funciona! Saia para trás e desvie dos raios que o adversário solta, fugindo da sua sombra antes que eles atinjam você. Lembre-se de não trocar a espada!

155/156 - Nessa sala você encontrará mais um Fluorite brilhando. Pegue-o e suba a escada

157 - Em cima há outro baú com segredo. A solução é: esquerda (duas vezes), meio, direita (duas) e meio (duas). Você ganhará a Decorated Arrow

161/162 - Volte ao lugar onde você quebrou alguns vasos e siga por baixo, entrando nessa porta que precisa da chave verde

166 - Chefe: Marcellus. Você enfrentará esse adversário de novo. A estratégia é a mesma, porém agora vai requerer um pouco mais de habilidade. Lembre-se de nunca ficar muito perto do chefe e de executar muitos especiais

171 - Finalmente Samanosuke vence o demônio e salva a princesa Yuki! Mas o vilão ainda consegue reunir algumas forças restantes para tentar acabar com Samanosuke. Só que o herói se transforma num supersamurai e acaba de vez com o malvado, espetando a espada em seu olho. Todos se salvam e voltam a viver em paz, porém Samanosuke se reencontra com Nobunaga no inferno... Até a próxima versão de Onimusha, o destino do bravo samurai será um mistério!

167/168 - Use a Bishamon Ocarina para abrir essa porta da direita e pegar a superespada

158 - Volte e entre na porta que você ignorou há pouco

163 - Desça e use o barco

Dicas

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Invencibilidade
Termine o level Meltdown na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Todas as armas
Termine o level Turncoat na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Munição infinita
Termine o level Fallen Angel na dificuldade 007 com a maior pontuação.

Power Guns
Termine o level Flashpoint na dificuldade Agent ou 007 com a maior pontuação.

Power Goons
Termine o level Russian Roulette na dificuldade Agent ou 007 com o melhor tempo.

Bond silencioso
Termine o level Villa na dificuldade Agent ou 007 com a maior pontuação.

Z.O.E. - ZONE OF THE ENDERS

Modo Versus
Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade para abrir o modo Versus com cinco frames e a maioria dos levels. Se completar o jogo duas vezes, em qualquer nível de dificuldade, você abrirá as duas frames restantes e os demais estágios.

Música final alternativa
Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade e consiga um rank A em todas as cinco missões de resgate. Assim você poderá ouvir uma música diferente enquanto os créditos rolam na tela.

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

Seleção de level
Comece o jogo sem um memory card, escolha o modo Campaign e vá para Load Game. Depois digite **P8H!H!P8P?H!?** como senha para abrir todos os levels.

UNISON

Músicas bônus
Complete os vários níveis do modo Story para abrir músicas extras em Club Afro.

LMA MANAGER 2001

Digite os códigos a seguir como nomes. Se fizer corretamente, você ouvirá um som de confirmação:

500 milhões de libras
Digite **FILTHY RICH**.

Elevar Player Ratings para 90%
Digite **SUPERSTARS**.

Sem Bookings
Digite **BLIND REF**.

Cura rápida
Digite **POTIONS**.

Construção rápida de estádio
Digite **NO CONSTRUCTION**.

Vencer todo jogo
Digite **LUCKY STREAK**.

Melhor time e táticas
Digite **EASY LIFE**.

Transferências grátis para seu time
Digite **YOU THE DADDY**.

Jogadores rápidos
Digite **AMPHETAMINE**.

Jogadores agressivos
Digite **HARD AS NAILS**.

BLADE

Cheats
Digite os códigos abaixo no menu principal. Então, enquanto estiver jogando, aperte Start e entre no menu Cheat (para desativar o truque, basta digitar de novo a senha):

Armas infinitas: ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1;
Energia infinita: ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1;
Todos os itens: →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.

SHADOW OF MEMORIES

Filmes especiais
Acabe o jogo pela primeira vez para destravar o filme da Tokyo Game Show do primeiro semestre de 2000. Fazendo três finais diferentes, você destravará o filme da Konami Game Show, que ocorreu na Europa. E, detonando o final extra, você vai abrir o vídeo da Tokyo Game Show do segundo semestre de 2000.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (DRACULA X)

Aumentar a porcentagem do mapa
No Inverted Castle E (no Regular Castle), da primeira Belltower antes da área com a Spectral Sword (através da Confession Room), vá para o fundo da sala e não entre em nenhum lugar ainda. Jogue Sword Brother's Spell e vire rapidamente um morcego para voar para a esquerda. Você deverá estar fora do castelo e poderá explorar o local o quanto quiser (as áreas inexploradas são os quadrados brancos no mapa). Para usar o Sword Brother's Spell, é preciso estar com a Sword Brother em ON e digitar o comando: ↓, ↘, →, ↗, ↑, ↓, segurando ↑ por dois segundos.

FINAL FANTASY VIII

Super Strength com Squall
Uma vez que seu GF aprender STR + 10%, 20% etc., selecione Squall. Então junte Tornadoes (se você tiver 100 deles) à Strength dele. Com o Lion Heart e um Flash-Using Trigger, você provavelmente poderá causar 9.999 de dano com cada golpe. Isso deverá funcionar muito bem com o Limit Break dele, Renzokuken.

TOP GEAR: DARE DEVIL

Pintura alternativa
No menu principal, aperte ↓, □, ↓, R1, →, →, ↑, ←, ○, ○, L2, L1 para alterar a cor do carro quando começar o jogo.

Modo Embaçado
No menu principal, aperte ↑, ←, ○, ↓, →, □, ↑, ↓, ←, →, ○, □ para abrir a opção Motion Blur no menu Options.

The Geeze Car
Pegue todas as moedas em Rome Level 1.

P-Nut Car
Pegue todas as moedas em Rome Level 2.

Froggy Car
Pegue todas as moedas em Rome Level 3.

Super Genius Car
Pegue todas as moedas em London Level 1.

Turtle Car
Pegue todas as moedas em London Level 2.

Ricochet Car
Pegue todas as moedas em London Level 3.

Fang Car
Pegue todas as moedas em London Level 4.

Road Shark Car
Pegue todas as moedas em London Level 5.

Portabello Car
Pegue todas as moedas em Tokyo Level 1.

Street Eagle Car
Pegue todas as moedas em Tokyo Level 2.

Black Widow Car
Pegue todas as moedas em Tokyo Level 3.

THE MUMMY

Todas as armas
Termine o jogo com qualquer porcentagem de conclusão.

Level bônus
Termine o jogo com pelo menos 50% de porcentagem de conclusão para destravar o level Cairo.

Munição infinita
Termine o jogo com pelo menos 55% de conclusão.

Vidas infinitas
Termine o jogo com pelo menos 60% de conclusão.

Invencibilidade
Termine o jogo com pelo menos 65% de conclusão.

Todas as trapaças
Complete o jogo com 78% de conclusão.

GUN GRIFFON BLAZE

Armas extras
Digite **FAE MASTER!** como nome do piloto, **Mexico** como Country e **Female** como sexo para começar com 12 Fuel-Air Bombs.

Abrir Type 9
Consiga 13 medalhas.

Abrir Jagdpanther
Consiga 6 milhões de pontos.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE: SECOND EDITION

Comentários de Regis
Digite **REGIS** ou **REGIS PHILBIN** como nome para ouvir um comentário besta de Regis antes de ele mudá-lo para alguma outra coisa.

Nomes alternativos
Digite **MILLIONAIRE** como nome, e Regis o trocará por Wannabe ou Imposter. Digite **DAN BLONSKY** como nome para Regis Philbin trocá-lo por Phony Cheats.

Jogo mais difícil
Digite **WILL VALDEZ** como nome.

Jogo mais fácil
Não escreva nome algum e espere até que Regis fique furioso com você e escreva em seu lugar. Assim será mais fácil para você conseguir US$ 1 milhão.

Phone-a-Friend Help infinito
Selecione o Phone-a-Friend para ajudá-lo numa pergunta. Pause o jogo no meio da sessão, ouça o resto da mensagem, responda a pergunta e continue jogando a partida. Se você travar de novo, dê um pause e resuma o jogo para conseguir outra sessão Phone-a-Friend.

Final de jogo automático
Não aperte nada quando Regis perguntar "How many players there are?". O cara ficará nervoso após um certo tempo e irá finalizar a partida automaticamente.

MDK 2: ARMAGGEDON

Kurt com calção de boxeador
No menu principal, segure L2 + R2 e aperte □, □, △, □.

DICA DO LEITOR

Fábio Rodrigues mandou duas superdicas do game Dragon Ball GT: Final Bout e, por isso, vai levar pra casa uma pistola de PSX

DRAGON BALL GT: FINAL BOUT
Genki Dama e auto-destruição
Para aplicar o golpe Genki Dama, escolha o Goku normal e, durante a luta, digite a seqüência →, ←, ↓, ↑ e △. Para a auto-destruição, pressione →, ←, ↓, ↑ e o botão de Fireball com Vegeta ou Majin Boo.
Fábio Rodrigues
Lages, SC

CRASH BANDICOOT: WARPED
Fase secreta de jet-ski
No terceiro mundo, na fase Road Crash, encontre uma placa (à esquerda) com o desenho de um alienígena. Bata nessa placa, e você abrirá uma fase secreta!
Paulo Ursini
Santos, SP

FINAL FANTASY VIII
Dinheiro fácil
Jogando com Xu, use o Ability Card para converter a carta de Bahamut em 100 Megalixires e venda-os no Call Shop (Tonberry).
Francisco Jucá
Iguatu, CE

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UM GAMESHARK CDX

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará um Gameshark CDX. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

COOL BOARDERS

Pranchas adicionais
Vença os três rankings para usar as pranchas especiais. Há três delas, uma para cada nível de dificuldade – Easy, Middle e Hard.

Special Course
O curso mais difícil ficará disponível depois que você conseguir as pranchas adicionais.

Boneco de neve na prancha
Vença os três rankings do Special Course e selecione a Alpine Special Board, pressionando ↑ + △ + ○. O melhor Boarder, Snow Man, ficará acessível, e você poderá gravá-lo em seu memory card.

Mudar a voz de DJ
Entre no modo Option e aperte Select 55 vezes.

Visão difícil
Vença todos os rankings de todos os cursos para ganhar uma nova visão.

Ver o tempo de loading
Aperte Select para ver o tempo de loading entre as telas de seleção e de jogo.

Ver Trick Points
Segure L1 + L2 entre as telas de seleção e de jogo. Então aperte L1 ou L2 para ver os Trick Points enquanto você joga.

Ver nomes das manobras
Segure L1 + L2 entre as telas de seleção e de jogo. Então segure R1 + R2 no controle 2 para ver o nome de uma manobra.

COOL BOARDERS 2

Roupas alternativas
No menu principal, deixe Competition selecionado e aperte ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2. Assim Cindy terá uma roupa de couro, e Irin usará um uniforme de escola em todos os modos, com exceção de Competition. ***Obs:*** *na versão japonesa do game, deixe a opção Snow Boarding Combined selecionada antes de digitar a seqüência.*

Jogue como Snowman
Termine o modo Competition Hard em primeiro lugar ou então vença o Freestyle nas categorias Trick, Time e Total, em todos os dez cursos.

Jogue como Boss
Termine o modo Competition Mirror em primeiro lugar.

Jogue como Gray
Conquiste o rank Gray no modo Trick Master ou então consiga um score de 37,5 ou mais no Half Pipe.

Pranchas bônus
Entre no modo Freestyle e bata o recorde de todas as pistas.

Alpine SP Board
Termine o modo Freestyle em primeiro lugar, na categoria Time, em pelo menos cinco cursos. A prancha ficará disponível em todos os modos, exceto no Tour Competition e no Half Pipe.

All-Around SP Board
Termine o modo Freestyle em primeiro lugar, na categoria Total, em pelo menos cinco cursos. A prancha ficará disponível em todos os modos, exceto no Tour Competition e no Half Pipe.

Freestyle SP Board
Termine o modo Freestyle em primeiro lugar, na categoria Trick, em pelo menos cinco cursos. A prancha ficará disponível em todos os modos, exceto no Tour Competition.

Inverter pistas
Vença todos os rounds no modo Snowboarding Competition (Snowboarding Combined na versão japonesa) e atinja qualquer ranking. Então segure R1 e selecione os modos Freestyle ou Snowboarding Combined para jogar na versão invertida das pistas.

Modo Hard
Vença todos os nove rounds do modo Snowboarding Combined Reverse e obtenha qualquer ranking. Então segure L1 e selecione os modos Freestyle ou Snowboarding Combined para jogar as versões Hard dos cursos.

Modo Mirror
Termine o modo Snowboarding Competition (Snowboarding Combined na versão japonesa), entre na tela de Options e pressione Select no controle 2. Depois, na tela de seleção de modo, aperte R1 + □.

Seleção de curso (versão japonesa)
Na tela de seleção de modo, escolha rapidamente e na ordem as seguintes opções: Board Park, Option, Freestyle, One Make, Snowboarding Combined, Half Pipe e Freestyle. Aperte ○. Então, na tela de seleção de um ou dois jogadores, segure L1+ L2 + R1+ R2 e pressione ○.

Desligar música
Enquanto estiver jogando, dê um toque rápido no Start para que a música continue tocando mesmo durante o pause. Então aperte Start para prosseguir a partida.

COOL BOARDERS 3

Digite as senhas a seguir como nomes no modo Tournament. Se fizer corretamente, você ouvirá a palavra "cheater" (trapaceiro):

Todas as montanhas
Digite **WONITALL**.

Todos os Boarders
Digite **OPEN_EM**.

Modo Cabeção
Digite **BIGHEADS**. Pause o jogo e aperte R2 e L2 para regular o tamanho das cabeças.

Exibir data de criação
No menu com opções multiplayer, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

Controlar câmera
Durante a partida, aperte Select para escolher um entre vários closes.

Controlar câmera do replay
Durante um replay, segure ← para mudar para câmera lenta ou ↓ para dar pause.

NBA SHOOTOUT 2001

Sempre arremessar
Pause o jogo e segure L1 + L2 + R1 + R2. Se executar o comando corretamente, você ouvirá um som.

Música do jogo
Toque da trilha dois adiante num CD Player para ouvir a música do jogo.

COOL BOARDERS 4

Todas as pranchas, Boarders e montanhas
Digite **ICHEAT** como nome. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Hey, no cheating" (Ei! Nada de trapacear!).

Todos os Special Events
Digite **IMSPECIAL** como nome. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Hey, no cheating" (Ei! Nada de trapacear!).

Jogue como Fast Eddie
Complete o Rookie em Trickmaster.

Jogue como um urso
Quebre todos os recordes em France e complete o Special Event para destravar o Bear.

Jogue como Snowman
Quebre todos os recordes no Japan e complete o Special Event.

Personagem misterioso
Complete o Colorado Tournament com Jimmy Hallop. Se conseguir, você ouvirá "Cool Man" como confirmação.

Controlar o replay
Segure R1 ou R2 e aperte: ↓ para parar o replay; ← para usar câmera lenta; e → para aumentar a velocidade.

COOL BOARDERS 2001

Modo Cheat
Digite **IGOTITALL** ou **GIVEALL** como nome no modo Career para abrir todos os personagens, pranchas, montanhas e opções.

Todas as pistas
Selecione o modo de dois jogadores e inicie uma partida. Depois dê um quit, selecione o modo Free Ride, complete o primeiro curso e abandone o jogo. Volte para o modo de dois jogadores e inicie um game. A opção Next Course estará disponível depois de cada circuito, incluindo o acesso à pista especial depois da Credit Track.

Pista de treino de Cool Boarders 2
Termine todas as cinco pistas Standard – Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider e Dancing Devils.

Secret Force Course
Termine todas as cinco pistas Standard com a maior pontuação.

Jogue como Snowman
Termine o Cool Boarders 2 Practice Course com a maior pontuação.

Jogue como Gray
Complete o Secret Force Course.

Pranchas bônus
Alcance a pontuação máxima de cada pista para destravar novas pranchas (há um total de 18 no jogo).

Roupas alternativas
Termine o jogo com qualquer personagem para destravar um conjunto adicional de roupas para ele.

Super-rampa
Quebre vários recordes no Super Pipe.

NBA LIVE 2001

PS2

Aumentar os Stats dos Super Stars
Na tela principal, aperte ○ para ter acesso ao menu ativo, selecione Roster e depois Edit Player. Um jogador Super Star aparecerá se a sua lista de Create A Player estiver vazia. Aperte R2 para elevar os Stats do jogador na tela de edição de personagens. Para escolher um jogador diferente, aperte L2 para voltar e escolha Create A Player. Então aperte Start e mude para outro personagem.

Passe forte
Aperte L2 + X no modo One-on-One para passar a bola rapidamente pelo oponente.

Passe entre as pernas
Aperte R2 + X no modo One-on-One para passar a bola entre as pernas do adversário.

Passar a bola rolando
Aperte R1 + X no modo One-on-One para passar a bola rolando pelo oponente.

Estamos à sua disposição!

Para falar com a Redação:
- *Central de Atendimento ao Leitor*: (0xx11) 3039-0938
- Por carta: Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 São Paulo - SP
- Fax: (0xx11) 3815-2169
- E-mail para *psm@novacultural.com.br*

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Para assinar:
Tel.: (0xx11) 3038-1414
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br*
Internet – *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante
Serviços para o assinante:
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Números Atrasados:
Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express.

Publicidade:
Para anunciar ligue:
São Paulo (SP): (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Curitiba (PR): (0xx41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*;
Florianópolis (SC): (0xx48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*
Brasília (DF): (0xx61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*
Rio de Janeiro (RJ): (0xx21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*
Porto Alegre (RS): (0xx51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

STREET FIGHTER ALPHA

Jogue como Akuma
Na tela de seleção de personagens, escolha a opção ? e segure L2. Então aperte ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, □ + △ para jogar com Akuma num modelito preto. Para que o personagem use uma roupa marrom, substitua o último passo do código por X + ○. Para que o jogador dois jogue com Akuma, troque → por ← no código.

Lute contra Akuma
Na tela de seleção de personagens, escolha qualquer opção e, imediatamente, segure R1 + R2 + X. Mantenha os botões pressionados até que Akuma dê um golpe Bison Killer em seu próximo oponente.

Jogue como Dan
Na tela de seleção de personagens, escolha a opção ? e segure L2. Então aperte △, □, X, ○ para jogar com Dan numa roupa rosa bem cheguei. Para que o personagem use uma roupa verde, substitua o último passo do código por ○, X, □, △. ***Obs:*** *o personagem poderá ser gravado no memory card.*

Lute contra Dan
Jogue no Arcade até que a sexta luta tenha sido vencida. Então segure ↑ + L2 + R2 até aparecer a próxima tela de VS. Se fizer corretamente, a frase "A new challenger has entered" aparecerá, e Dan será seu próximo oponente.

Jogue como M. Bison
Na tela de seleção de personagens, escolha a opção ? e segure L2. Então aperte ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, □ + △ para jogar com M. Bison numa roupa vermelha. Se quiser que o personagem use uma roupa cinza, troque o último passo do código por X + ○. Para que o jogador dois jogue com M. Bison, substitua → por ← no código.

Lute contra M. Bison
Dois jogadores terão de executar esse código. Em ambos os controles, segure Start e aperte ↑, ↑. Então solte o Start e, em ambos os controles, aperte ↑, ↑. No controle um aperte Jab e, no dois, Fierce.

Gravando personagens secretos
Para gravar M. Bison na memória, termine o jogo numa dificuldade de oito estrelas sem trocar de personagem, escolhendo alguém cujo chefão final é Bison. Para gravar Akuma, derrote-o realizando o supercombo de dez golpes, numa dificuldade de cinco ou mais estrelas. Para gravar Dan, derrote-o no jogo com uma dificuldade de seis ou mais estrelas. Grave o jogo depois de executar as seqüências necessárias para colocar o personagem na memória. Então aperte ↓ na opção ? da tela de seleção de personagens para exibir os lutadores secretos.

Batalha dramática
O jogador um como Ryu e o dois como Ken poderão lutar em dupla contra M. Bison. É só terminar o jogo em qualquer dificuldade acima de quatro estrelas. ***Obs:*** *é possível usar continues, mas os personagens não poderão ser trocados.*

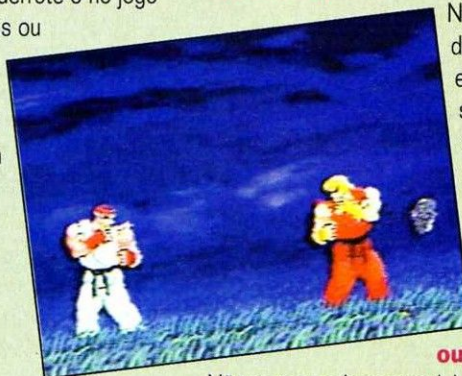
Escolhendo o texto do vencedor
Depois de vencer uma batalha, digite um dos códigos a seguir para exibir um texto de vitória: ↓ + ○ + X, ↓ + △ + ○ ou ↓ + □ + X.

Dar reset no jogo
Em qualquer momento do jogo, com exceção do loading, aperte ○ + □ + X + △ + Start + Select + L1 + L2 + R1 + R2 para dar um reset.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Lute contra Shin Akuma (Gouki)
Comece um jogo no modo Arcade, vença sete brigas sem perder um round ou usar continues, e consiga mais de três Perfects. Assim Akuma (Gouki) aparecerá como um chefe antes da oitava luta. ***Obs:*** *esse personagem não aparecerá de novo se você perder para ele.*

Jogue como Shin Akuma (Gouki)
Na tela de seleção de personagens, escolha o Akuma (Gouki), segure Select e aperte ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →. Então aperte um botão para escolher e libere o Select. Quando a briga começar, um cartaz aparecerá no topo de Akuma (Gouki), e ele ficará preto por um instante. Para ter acesso a esse personagem mais facilmente no futuro, vença ou perca o jogo todo. Retorne à tela de seleção de personagens, deixe Akuma (Gouki) iluminado e segure Select por cinco segundos. Depois aperte um botão para selecionar uma cor para Super Akuma.

Jogue como Chun Li com roupa de Street Fighter 2
Na tela de seleção de personagens, escolha Chun Li e segure Select por cinco segundos. Então aperte um botão para escolher e libere o Select.

Lute contra outros chefes
Não perca nenhum round. Vença cinco ou mais rounds com os Finishes Super Combo ou Custom Combo. Depois da quinta vitória, um chefão diferente aparecerá.

Apresentação original
Antes da luta começar no modo Versus ou Training, segure Select.

Estágio secreto de Sagat ou M. Bison (Vega)
Na tela de seleção de personagens, deixe Sagat ou M. Bison (Vega) iluminados e segure Start por cinco segundos.

Vega alterado e cores de Dhalsim
Entre no modo Training e execute um movimento de teletransporte. Então pause o jogo durante o Warp, entre no menu principal e selecione um game normal como Vega ou Dhalsim.

Seleção de cores para lutadores
Cada lutador tem ao menos quatro cores. A primeira delas é selecionada com o botão de punch; a segunda, com o de kick; a terceira, com os dois de punch; e a quarta, com os dois de kick.

Poses alternativas de vitória
Depois de derrotar seu oponente e antes de o símbolo de KO aparecer, segure Select e aperte um dos botões de soco ou chute. ***Obs:*** *nem todos os personagens têm seis poses diferentes.*

Dar reset no jogo
A qualquer momento, exceto durante o loading, segure L1 + L2 + R1 + R2 + Select e aperte Start.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Jogue como Evil Ryu e Guile
Selecione o modo World Tour e faça seu personagem chegar aos levels 30 e 31.

Jogue como Shin Akuma (Gouki)
Selecione o modo World Tour, faça seu personagem chegar ao level 32 e derrote todos os Akumas. Então, na tela de seleção de personagens, deixe Akuma iluminado, segure L2 e aperte qualquer botão.

Modos Dramatic e Final Battle
Vença o modo Arcade no nível de dificuldade 8.

Lute contra Super Akuma no modo Final Battle
Selecione o modo Final Battle, escolha um personagem e segure L1 + L2 antes de a tela de VS aparecer.

Modos bônus
Vença o Dramatic Battle com Ryu/Ken e Juni/Jill para abrir dois modos bônus.

Modo Classical
Acumule três horas de jogo no timer do menu Options. Então, na tela de seleção de personagens, deixe um lutador iluminado e aperte Select para jogar com a versão clássica do personagem escolhido.

Modo Saikyo (medidor de baixar guarda)
Acumule quatro horas de jogo no timer do menu Options. ***Obs:*** *Saikyo Karin não sabe como fazer um 99% Throw.* Outra forma de abrir esse modo é vencer o modo Arcade no nível de dificuldade 7.

Modo Maji
Acumule cinco horas de jogo no timer no menu Options ou vença o modo Arcade no nível de dificuldade 7.

Todos os modos de jogo
Acumule 96 horas de jogo no timer do menu Options para abrir todos os modos de jogo.

Apresentação alternativa
Acumule 48 horas de jogo no timer do menu Options. Então, em vez de mostrar os personagens do Arcade, a introdução do jogo exibirá todos os novos personagens, incluindo Guile e Evil Ryu. Outra forma de conseguir ver essa apresentação é destravar todos os finais dos personagens, incluindo os bônus.

Balrog alternativo
Termine o modo World Tour sem destravar Evil Ryu ou Guile. Então, na tela de seleção de personagens (em qualquer modo), deixe Balrog iluminado, segure L2 e aperte qualquer botão.

STREET FIGHTER EX 2

Modo Maniac
No menu principal, deixe Practice selecionado e aperte Select, Select, Select, Select, Select, ←, Select, Select, Select, Select, Select, ↓, Select, Select, Select, ↓, Select, →, Select, ↓, Select, Select, Select, Select para destravar a opção Maniac Mode no menu Practice. Ou complete o Combo Set de M. Bison (Vega).

Amostras no modo Maniac
No menu principal, deixe Practice selecionado e aperte Select, ↓, Select, ←, Select, ↑, Select, ↑, Select, →, Select, ↑, Select, ←, Select, ↑, Select, →, Select.

Jogos bônus Excel e Satellite
No menu principal, deixe Bonus selecionado e aperte Select, Select, Select, Select, Select, →, Select, Select, Select, ←, Select, →, Select, Select. Ou então complete o Combo Set de Hayate.

Jogue como Shadow Geist e Garuda
No menu principal, deixe Versus selecionado e aperte Select, Select, Select, ↓, Select, Select, Select, Select, ↑, Select, Select, Select. Ou então complete o Combo Set de Garuda para abrir Shadow Geist. Para abrir Garuda, complete todos os Combo Sets até M. Bison (Vega). Então avance pelo Combo Set desse personagem até aparecer a mensagem de que o personagem oculto está disponível.

Jogue como Kairi
No menu principal, deixe Option selecionado e aperte Select, →, Select, Select, Select, ↓, Select, Select. Outra maneira de abrir Kairi é completar o Combo Set de Shadow Geist. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Dois jogos bônus de VS Bison
No menu principal, deixe Bonus selecionado e aperte Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, ↑, Select, Select, Select, Select, ↓, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select.

Jogue como Hayate
No menu principal, deixe Bonus selecionado e aperte Select, Select, ↑, Select, Select, Select, Select, ↑, Select, ←, Select, Select, Select, Select, Select. Outra maneira de abrir Hayate é completar o Combo Set de Kairi. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Jogue como Unmasked Vega
Na tela de seleção de personagens, escolha Vega e segure Low Punch + Medium Kick + High Punch até que a luta comece.

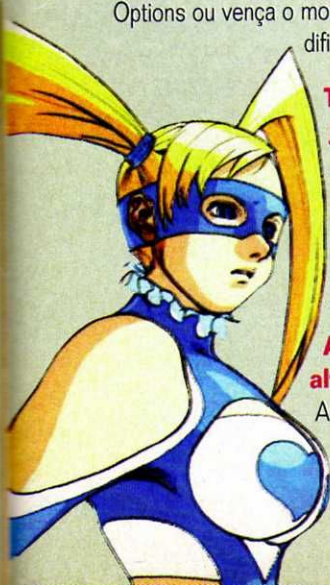
Menu EX (versão japonesa)
Deixe Options selecionado no menu principal, segure Select e aperte Start.

WINBACK

As dicas a seguir devem ser executadas na tela de Press Start. Se seguir a dica corretamente, você ouvirá o barulho de um tiro. ***Obs:*** *será preciso digitar os comandos antes que o modo Demonstration comece.*

Modo Sudden Death
Aperte rapidamente L2, R2, L2, R2, ○, △, ○, △, segure L1 e aperte Start para abrir o modo Sudden Death (Morte Súbita). Nele você poderá matar o inimigo com um só tiro.

Modo Max Power
Aperte L1, R2, L2, R2, L2, △, ○, △, ○, segure L1 e aperte Start para abrir o modo Max Power. Ele oferece todas as armas e munição infinita para o jogador.

Todos os personagens no Multiplayer
Aperte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, segure ○ e aperte Start para abrir todos os chefes, Engineers e alguns personagens do exército no modo Multiplayer. Os chefes, em sua maioria, têm armas estranhas e são incapazes de se esconder atrás de muros ou de rolar. Outra forma de destravar esse modo é terminar o jogo nas dificuldades Normal e Easy.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

(DEMO JAPONESA)

(versão 3.3)

Código	Valor
Master Code (precisa estar ativado)	ECB78550 1456E60A
Diazepam infinito	3CBB4E4A 1456E79F
Rations infinitos	3CBB4E3E 1456E79F
Rations no máximo	3CBB4E7E 1456E788
Bandage infinita	3CBB4E46 1456E79F
M9 e munição infinita	4CBB4FCE 1456E781
USP e munição infinita	4CBB4FD4 1456E781
FA-MAS e munição infinita	4CBB4FD8 1456E788
Enemy Uniform	3CBB4E50 1456E7A6
V Sensor	3CBB4E7A 1456E7A6
Smokes	3CBB4E66 1456E7A6
Box A	3CBB4E68 1456E7A6
Box B	3CBB4E78 1456E7A6
Box C	3CBB4E76 1456E7A6
Wet Box	3CBB4E7C 1456E7A6

METAL GEAR SOLID VER. 1.1

(versão 3.3)

Código	Valor
Socom	800B753A 03E7
	800B754E 03E7
Famas	800B753C 03E7
	800B7550 03E7
Grenades	800B753E 03E7
	800B7552 03E7
Nikita	800B7540 03E7
	800B7554 03E7
Stinger	800B7542 03E7
	800B7556 03E7
Claymore Mines	800B7544 03E7
	800B7558 03E7
C4	800B7546 03E7
	800B755A 03E7
Stun Grenades	800B7548 03E7
	800B755C 03E7
Chaff Grenades	800B754A 03E7
	800B755E 03E7
Sniper Rifle	800B754C 03E7
	800B7560 03E7
Cigs	800B7562 0001
Scope	800B7564 0001
C.Box A	800B7566 0001
C.Box B	800B7568 0001
C.Box C	800B756A 0001
N.V.G.	800B756C 0001
Therm.G	800B756E 0001
Gas Mask	800B7570 0001
B.Armor	800B7572 0001
Ketchup	800B7574 0001
Stealth	800B7576 0001
Bandana	800B7578 0001
Camera	800B757A 0001
255 Rations	800B757C 03E7
	800B7592 03E7
255 Medicine	800B757E 03E7
	800B7594 03E7
255 Diazepam	800B7580 03E7
	800B7596 03E7
PAL Key	800B758A 0001
Level 100 Key Card	800B758C 0064
Nunca ter a Time Bomb	800B7586 0000
Mine Detector	800B7588 0001
MO Disc	800B758A 0001
Rope	800B758C 0001
Handker	800B758E 0001
Suppressor ativo	800B7590 0000
Vidas infinitas	800B752E 0600
Vidas no máximo	800B7530 0600
Ar infinito	800AE1B4 0400
Modo Ghost	800AE190 0000
	800AE192 0000
Nunca ficar resfriado	800B7532 0000
Sempre ter o radar funcionando	800AE180 0000
Todos os modos abertos no VR Training	300B6733 0020
Atravessar paredes	80027258 9CC4
	8002725A 0800
Ocelot não atira	80167CB0 0000
Parar o contador na luta de 3:00	800E72C4 1475
Tempo infinito na perseguição de Jeep	800E1260 FFFF
Liquid Snake sem energia na luta final	80179980 0000
Aperte R1 para derrotar o ninja facilmente	D00B2D60 0008
	8015B5A4 0000
Aperte R1 para derrotar Mantis facilmente	D00B2D60 0008
	801B8CBE 0000
Aperte R1 para encher a energia de Meryl contra Sniper Wolf	D00B2D60 0008
	80174A58 0080
Aperte R1 para derrotar Hind D facilmente	D00B2D60 0008
	80154ABC 0000
Aperte R1 para derrotar S.Wolf durante a luta na neve facilmente	D00B2D60 0008
	8016FE88 0000
Aperte R1 para derrotar Metal Gear facilmente	D00B2D60 0008
	800B8EFE 0000
Aperte R1 para derrotar Raven facilmente	D00B2D60 0008
	80157410 0000
Aperte R1 para a PAL Key normal	D00B2D60 0008
	800B759A 0000
Aperte R2 para a Hot PAL Key	D00B2D60 0002
	800B759A 0001
Aperte L1 para a Cold PAL Key	D00B2D60 0004
	800B759A 0002
Nunca recarregar	800AE16C 000D
Munição extra para Socom Pistol	80067CD8 0001
Munição extra para Famas	800682F4 0001
Munição extra para Stinger	80069524 0001
Munição extra para Claymore Mines	800698D8 0001
Munição extra para C4	80069C24 0001
Munição extra para PSG1 Rifle	8006A378 0001
Munição extra para Nikita	80068FE0 0001

SIMPSONS WRESTLING

(VERSÃO PAL)

(versão 3.3)

Código	Valor
Energia infinita P1	8002EFC8 0DEC
	8002EFCA 2699
	8002EFD0 0004
	8002EFD2 1724
Energia infinita P2	8002EFC8 0DEC
	8002EFCA 2699
	8002EFD0 0004
	8002EFD2 1324
Energia infinita P1 e P2 quase sem energia	8002EFC8 0DEC
	8002EFCA 2699
	8002EFD0 0004
	8002EFD2 1724
	8002EFE2 AC60
Energia infinita P2 e P1 quase sem energia	8002EFC8 0DEC
	8002EFCA 2699
	8002EFD0 0004
	8002EFD2 1324
	8002EFE2 AC60
Energia infinita P1 e P2	8002EFE2 2400
Quase sem energia P1 e P2	8002EFE2 AC60
Sempre em Max Power	80037EEA 2400
	80034756 2400
Ganhar na contagem P1	8001D09A 2400
Ganhar na contagem P2	8001D09A 1000
Atingir o oponente de qualquer lugar	8001F966 2400
Todos os personagens habilitados	8002852E 2400

DANCE DANCE REVOLUTION 4TH MIX

(versão 3.3)

Retirar a proteção contra Mod-chip	D00E82D4 023A 800E82D6 1000
Retirar a proteção contra Mod-chip (versão 2)	D00E824C 000A 800E824E 1000
Pontuação máxima P1	800C30DC C9FF 800C30DE 3B9A
Groove infinito P1	800C30D2 07FF
Kcal no máximo P1	800C30E8 C9FF 800C30EA 3B9A
Combo máximo P1	800C42E8 03E7
Modificador de Perfect P1	800C3128 ????
Modificador de Great P1	800C312C ????
Modificador de Good P1	800C3130 ????
Modificador de Boo P1	800C3134 ????
Modificador de Miss P1	800C3138 ????
Modificador de Combo P1	800C313E ???? 800C3140 ????
Modificador de level de dança P1	800C3148 00??
Pontuação máxima P2	800C4340 C9FF 800C4342 3B9A
Groove infinito P2	800C4336 07FF
Kcal no máximo P2	800C434C C9FF 800C434E 3B9A
Combo máximo P2	800C554C 03E7
Modificador de Perfect P2	800C438C ????
Modificador de Great P2	800C4390 ????
Modificador de Good P2	800C4394 ????
Modificador de Boo P2	800C4398 ????
Modificador de Miss P2	800C439C ????
Modificador de Combo P2	800C43A4 ???? 800C43A8 ????
Modificador de level de dança P2	800C43AC 00??
Habilitar todos os modos e músicas 50000404 0000	800E4DE0 FFFF

Códigos para substituir as ????:

01 – AA 02 – A 05 – B
07 – C 09 – D

SIMPSONS WRESTLING (VERSÃO AMERICANA)

(versão 3.3)

Habilitar todos os personagens	50000404 0000 800741E8 0001
Destravar todo o circuito	80072BF0 0001 80072BF2 0001

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

(versão 3.3)

Destravar todas as missões e filmes	50001A01 0000 3001F2D2 0001
Destravar todas as missões e filmes (apenas para coleta)	B01A0001 00000000 3001F2D2 0001
Destravar Secret Win e filmes	8001F28E 0002
Habilitar todos os cheats	8001F16A FFFF
Invencibilidade	80073A04 0001 30073D3A 0001
Todas as armas	30073D38 0001
Não ser visto	30073D39 0001
Power Goons	30073D3B 0001
Power Guns	30073D3C 0001
Munição infinita	30073D3D 0001

Códigos para Courier

VLF Disruptor	300B6229 00BA
Cell Phone Stunner	300B62DD 00BA
Munição infinita para o Cell Phone Stunner	800B62EC 03E7
Wolfram P2K	300B6399 00BA
Munição infinita para a Wolfram P2K	800B63A8 03E7
Munição no máximo para a Wolfram P2K	800B63AA 03E7
Flash Bang	300B644D 00BA
Munição infinita para o Flash Bang	800B645C 03E7
Fingerprint Scanner	300B6509 00BA
Briefcase	300B65C1 00BA
Koffler KSS	300B6679 00BA
Munição infinita para o Koffler KSS	800B6688 03E7
Munição no máximo para o Koffler KSS	800B668A 03E7
Fainesi Shotgun	300B6731 00BA
Munição infinita para a Fainesi Shotgun	800B6740 03E7
Munição no máximo para a Fainesi Shotgun	800B6742 03E7
Satchel Charge	300B67E9 00BA
Munição infinita para o Satchel Charge	800B67FA 03E7

Códigos para King's Ransom

Wolfram P2K	300B334D 00BA
Munição infinita para a Wolfram P2K	800B335C 03E7
Munição no máximo para a Wolfram P2K	800B335E 03E7
Ingalls Type 20	300B3405 00BA
Munição infinita para o Ingalls Type 20	800B3414 03E7
Munição no máximo para o Ingalls Type 20	800B3416 03E7
Fainesi Auto	300B34BD 00BA
Munição infinita para a Fainesi Auto	800B34CC 03E7
Munição no máximo para a Fainesi Auto	800B34CE 03E7
AR36 Sniper	300B3575 00BA
Munição infinita para o AR36 Sniper	800B3584 03E7
Munição no máximo para o AR36 Sniper	800B3586 03E7
Frag Grenade	300B362D 00BA
Munição infinita para a Frag Grenade	800B3638 03E7
Satchel Charge	300B36E5 00BA
Munição infinita para o Satchel Charge	800B36F6 03E7
Munição infinita para o Cell Phone Stunner	800B39D0 03E7

Códigos para Cold Reception

Wolfram P2K	300B00DD 00BA
Munição infinita para a Wolfram P2K	800B00EC 03E7
Munição no máximo para a Wolfram P2K	800B00EE 03E7
Meyer TMP	300B0195 00BA
Munição infinita para o Meyer TMP	800B01A4 03E7
Munição no máximo para o Meyer TMP	800B01A6 03E7
Grenade Launcher	300B024D 00BA
Munição infinita para o Grenade Launcher	800B025C 03E7
Munição no máximo para o Grenade Launcher	800B025E 03E7
AR36 Sniper	300B0305 00BA
Munição infinita para o AR36 Sniper	800B0314 03E7
Munição no máximo para o AR36 Sniper	800B0316 03E7

Códigos para Russian Roulette

Dinheiro no máximo	8009DB6C 967F 8009DB6E 0098

UNISON

(versão 3.3)

Master Code (precisa estar ativado)	EC878944 1456E60A
Combo no máximo	4C0FC270 1456E404
Perfects no máximo	4C0FC258 1456E404
0 Bad	4C0FC264 1456E7A5
0 Miss	4C0FC268 1456E7A5

SAGA FRONTIER

(versão 3.3)

Dinheiro infinito	80012808 967F 8001280A 0098
Todas as regiões selecionáveis	80012B7E 0000 80012B80 0000
Mudar o gráfico do personagem	30012CCE 00??
Atravessar paredes	800C3CD0 0F51 800C3CD2 0803 800C3D50 0F8A 800C3D52 0803 800C0AD2 2400 800C0AE4 2400
Todos os itens	5000FF02 0001 8001288C 6300

Personagem 1

LP infinito	8001D830 0063
HP infinito	8001D824 03E7
MP infinito	8001D838 03E7
AP infinito	8001D834 03E7
Imunidade a todos os maus atributos	8001D84A 0000

Personagem 2

LP infinito	8001DA34 0063
HP infinito	8001DA28 03E7
MP infinito	8001DA3C 03E7
AP infinito	8001DA38 03E7
Imunidade a todos os maus atributos	8001DA4E 0000

Personagem 3

LP infinito	8001DC38 0063
HP infinito	8001DC2C 03E7
MP infinito	8001DC40 03E7
AP infinito	8001DC3C 03E7
Imunidade a todos os maus atributos	8001DC52 0000

Personagem 4

LP infinito	8001DE3C 0063
HP infinito	8001DE30 03E7
MP infinito	8001DE44 03E7
AP infinito	8001DE40 03E7
Imunidade a todos os maus atributos	8001DE56 0000

Personagem 5

LP infinito	8001E040 0063
HP infinito	8001E034 03E7
MP infinito	8001E048 03E7
AP infinito	8001E044 03E7
Imunidade a todos os maus atributos	8001E05A 0000

SAGA FRONTIER 2

(versão 3.3)

Dinheiro infinito	800103D4 423F 800103D6 000F
Número de personagens disponíveis (substituir ?? por números de 01 a 04)	30010008 00??
Itens infinitos para todos os Slots	50004002 0000 3001009D 00FF
Todas as Arts	50001F01 0000 3001003C FFFF
Dinheiro no máximo	800103D4 FFFF
Crowns no máximo	800107F8 423F 800107FA 000F
Crowns infinitos	800107F8 FFFF

Códigos para todos os personagens

(GS 3.3 obrigatório!)

HP infinito	50001F70 0000 8001040C 03E7
HP infinito	50001F70 0000 8001040E 03E7
LP infinito	50001F70 0000 30010410 00FF
LP no máximo	50001F70 0000 30010411 00FF
WP infinito	50001F70 0000 30010414 00FF
WP no máximo	50001F70 0000 30010415 00FF
Reconstituição de WP no máximo	50001F70 0000 30010417 0063
SP infinito	50001F70 0000 30010418 00FF
SP no máximo	50001F70 0000 30010419 00FF
Reconstituição do SP no máximo	50001F70 0000 3001041B 0063
Crowns no máximo (CR)	50001F70 0000 80010408 423F 50001F70 0000 8001040A 000F
Martial Arts no nível máximo	50001F70 0000 3001041D 00E3
Sword Arts no nível máximo	50001F70 0000 3001041E 00E3
Axe Arts no nível máximo	50001F70 0000 3001041F 00E3
Staff Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010420 00E3
Spear Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010421 00E3
Bow Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010422 00E3
Tree Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010424 00E3
Stone Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010425 00E3
Fire Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010426 00E3
Water Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010427 00E3
Tone Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010428 00E3
Beast Arts no nível máximo	50001F70 0000 30010429 00E3

Equipamentos nunca quebram

50001F70 0000	3001043D 00FF
50001F70 0000	3001043F 00FF
50001F70 0000	30010441 00FF
50001F70 0000	30010443 00FF
50001F70 0000	30010445 00FF
50001F70 0000	30010447 00FF

TIME CRISIS PROJECT TITAN

(versão 3.3)

Tempo infinito	80022BDA 2400
Munição infinita	8001E516 2400
Energia infinita	8001E83E 2400
Tempo em 0:00:00	80022C76 2400
Continues infinitos	8002C546 2400

THOUSAND ARMS

(versão 3.3)

Chamar Damashi em qualquer lugar	D005B1C8 0F00 8009B124 0001 D005B1C8 0F00 8009B126 0000 D005B1C8 0F00 8005FA1C 000D
Todos os itens (somente para coleta)	B0C60014 00000000 300510B6 0063
Todos os itens	5000C614 0000 300510B6 0063

Women to Forge

Sodina Mood no máximo	3005F89A 0009
Wyna Mood no máximo	3005F89B 0009
Kyleen Mood no máximo	3005F89C 0009
Nelsha Mood no máximo	3005F89D 0009
Intimacy no máximo (Sodina)	3005F890 00FF

Intimacy no máximo (Wyna)	3005F891 00FF
Intimacy no máximo (Kyleen)	3005F892 00FF
Intimacy no máximo (Nelsha)	3005F893 00FF
GG infinito	8005FA50 FFFF
MP no máximo	8005F8A8 EA60
GG no máximo	8005FA50 967F 8005FA52 0098
Sem batalhas randômicas	8009A328 FFFF 8009A32A FFFF
Sem batalhas randômicas no mapa	800AFCB8 5C0A
Coins infinitas em Zozotto	8005FA68 FFFF
Intimacy no máximo (Mil)	3005F898 00FF
Intimacy no máximo (Marion)	3005F895 00FF
Intimacy no máximo (Palma)	3005F894 00FF
Intimacy no máximo (Metalia)	3005F897 00FF
Intimacy no máximo (Kyoka)	3005F896 00FF

FINAL FANTASY VII (VERSÃO AMERICANA)

(versão 3.3)

Parar o tempo de fuga do reator 1	8009D268 0258
Atravessar paredes	D00A99A4 A979 800A99AC 0013 D00A99A4 A979 800A99AE 1000
Acesso a Magic, Summon e Enemy Skill	8009D2D2 0300
Acesso completo ao menu	8009D2A4 03FF
Ativar Save e PHS	8009D2A6 0000
Ter o Chocobo depois da batalha	8009D2DC FFFF
Código para o Chocobo dourado	800E5674 0004
Sem batalhas randômicas (mapa mundi)	8011627C 0000
Sem batalhas randômicas (qualquer lugar)	8007173C 0000
Muitas batalhas randômicas (mapa mundi)	8011627E FFFF
Muitas batalhas randômicas (qualquer lugar)	8007173E FFFF
9,999,999 Gil	8009D260 967F 8009D262 0098
Modo Debug	8009A05C 0041 8009ABF6 0041
Cloud aprende Bladebeam + Meteorain em uma batalha	8009C75C FFFF
Barret aprende Grenade Bomb + Satellite Beam em uma batalha	8009C7E0 FFFF
Tifa aprende Waterkick + Dolphinblow em uma batalha	8009C864 FFFF
Aeris aprende Breath of Earth + Planet Protector em uma batalha	8009C8E8 FFFF
Red Xiii aprende Bloodfang + Howling Moon em uma batalha	8009C96C FFFF
Yuffie aprende Land Scaper + Gauntlet em uma batalha	8009C9F0 FFFF
Vincent aprende Death Gigas + Hellmasker em uma batalha	8009CAF8 FFFF
Cid aprende Hyperjump + Dragondive em uma batalha	8009CB7C FFFF
Caitsith aprende Slots em uma batalha	8009CA74 FFFF

Os códigos a seguir funcionam apenas se o personagem estiver na posição 1 com o devido Limit Break selecionado:

Cloud aprende Cross-Slash em uma batalha	8009C75E 0008
Barret aprende Mindblow em uma batalha	8009C7E2 0008
Tifa aprende Somersault em uma batalha	8009C866 0008
Aeris aprende Seal Evil em uma batalha	8009C8EA 0008
Red Xiii aprende Lunatic High em uma batalha	8009C96E 0008
Yuffie aprende Clear Tranquil em uma batalha	8009C9F2 0008
Cid aprende Dynamite em uma batalha	8009CB7E 0008

Os códigos a seguir funcionam apenas se o personagem estiver na posição 2 com o devido Limit Break selecionado:

Cloud aprende Climhazzard em uma batalha	8009C760 0008
Barret aprende Hammerblow em uma batalha	8009C7E4 0008
Tifa aprende Meteodrive em uma batalha	8009C868 0008
Aeris aprende Fury Brand em uma batalha	8009C8EC 0008
Red Xiii aprende Stardust Ray em uma batalha	8009C970 0008
Yuffie aprende Blood Fest em uma batalha	8009C9F4 0008
Cid aprende Dragon em uma batalha	8009CB80 0008

Os códigos a seguir funcionam apenas se o personagem estiver na posição 3 com o devido Limit Break selecionado:

Cloud aprende Finishing Touch em uma batalha	8009C762 0008
Barret aprende Ungarmax em uma batalha	8009C7E6 0008
Tifa aprende Meteor Strike em uma batalha	8009C86A 0008
Aeris aprende Pulse of Life em uma batalha	8009C8EE 0008
Red Xiii aprende Earth Rave em uma batalha	8009C972 0008
Yuffie aprende Doom of the Living em uma batalha	8009C9F6 0008
Cid aprende Big Brawl em uma batalha	8009CB82 0008
Música superacelerada	80062F78 00FF
Sem danos	801621FE 0000
Laser infinito no Gold Saucer Speed Square (use esse código apenas dentro de Gold Saucer)	800D1C5C 0080
Chocobos com Stamina infinita durante a corrida (use esse código apenas dentro de Gold Saucer)	800B7634 270F
Todos os itens (GS 2.2 ou superior)	50006902 0001 8009CBE0 C600 5000C002 0001 8009CCB2 C680

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.
2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.
3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
4 - Escolha a opção "New Code".
5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.
7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.
8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.
9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Na próxima PSM, confira todos os golpes e macetes para habilitar personagens das três versões de Dragon Ball para PlayStation

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE
Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 12

Breath of Fire IV, Tomb Raider: The Last Revelation, Mort the Chicken, Rally Masters (**PlayStation**), Oni, Final Fantasy X, Virtua Fighter 4, Twisted Metal: Black, Evergrace 2, Quake 3 Revolution, ESPN X Games Skateboarding (**P.Station 2**)

PSM 11

Fear Effect 2: Retro Helix, The Legend of Dragoon, Persona 2, Vanishing Point, Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (**PlayStation**), Onimusha Warlords, Kengo: Master of Bushido, Silent Hill 2, Onimusha 2, Monster Rancher 3 (**P.Station 2**)

PSM 10

The Legend of Dragoon, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, The Road to El Dorado, Harvest Moon: Back to Nature, The Lion King: Simba's Mighty Adventure, Maths and English with Rayman (**PlayStation**), Zone of the Enders, Winback (**P.Station 2**)

PSM 9

Mega Man X5, Driver 2, Batman Beyond: Return of the Joker, Evil Dead, Blade, 007 Racing, Woody Woodpecker Racing, Looney Tunes Racing, ISSS 2000, Ready 2 Rumble 2, Galaga: Destination Earth (**PlayStation**), Ever Grace, Dark Cloud (**P.Station 2**)

PSM 8

Digimon World 2, Alien Resurrection, Tomb Raider Chronicles, Driver 2, 007 The World is Not Enough, Cool Boarders 2001, Spyro: Year of the Dragon (**PlayStation**). TimeSplitters, Gran Turismo 3, Knockout Kings 2001, Age of Empires 2, Ferrari 360 Challenge (**P.Station 2**)

PSM 7

Tony Hawk's Pro Skater 2, Parasite Eve 2, ESPN MLS Game Night, Winning Eleven 2000 U-23, Libero Grande 2, Dragon Quest VII, Monster Rancher Battle Card Episode II, Duke Nukem: Land of the Babes (**PlayStation**), World Soccer 2000 (**P.Station 2**)

DETONADOS

- PSM 12 - Breath of Fire IV e Tomb Raider: The Last Revelation
- PSM 11 - Fear Effect 2 e The Legend of Dragoon (2ª parte)
- PSM 10 - Tenchu 2 e The Legend of Dragoon (1ª parte)
- PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
- PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
- PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
- PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2° CD)
- PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
- PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1° CD)
- PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
- PSM 2 - Fear Effect e Grandia
- PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
- Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
- Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

ANO 2 - N° 13 - MAIO DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO
Editora: Adriana Lopes

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Contato: Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Supervisão Gráfica: Odete Garcia
Coordenação: Carlos Adriano Vianini

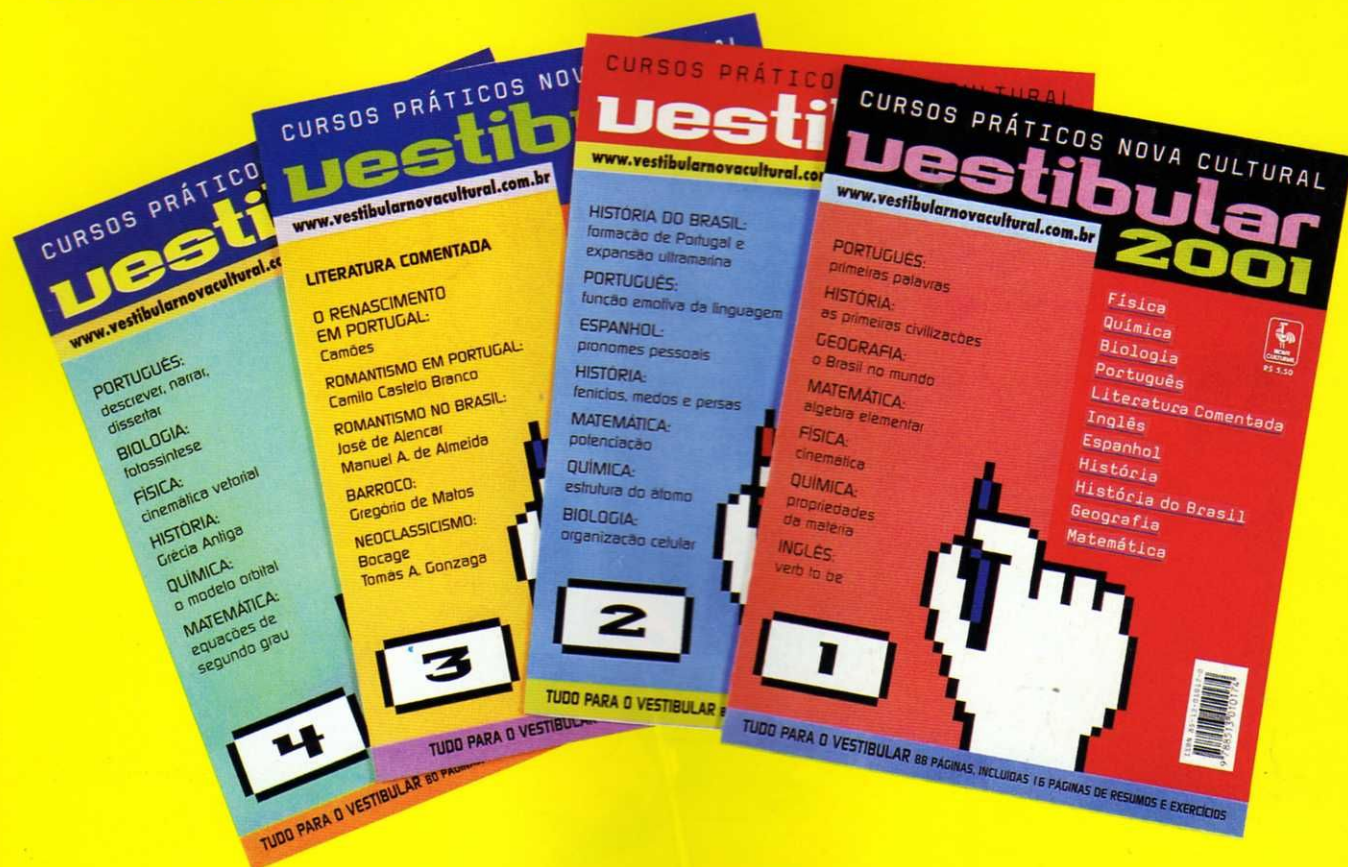
Diretor-Superintendente
Francesco Civita

Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

SUA CHANCE DE ENTRAR NA FACULDADE ESTÁ NAS BANCAS: Vestibular 2001

Sucesso em 35 fascículos.

A cada semana um novo fascículo para você estudar onde você quiser e do seu jeito. Grátis, com o n° 1, o Manual de Técnicas de Redação. Se você não é bom de chute, passe já nas bancas e garanta o seu exemplar

www.vestibularnovacultural.com.br

Um site dinâmico, interativo, com soluções passo a passo. Ranking de classificação dos melhores participantes, simulado para testar seu conhecimento. Fácil de pesquisar, fácil de aprender.
Compre os fascículos, consulte o site e faça sucesso!